

JUIN 91  
212 PAGES !

# GÉNÉRATION 4

GAGNEZ  
UN CDTV !

AMIGA, ATARI ST  
PC, CONSOLES

CHUCK YEAGER'S  
AIR COMBAT :  
LA BAFFE !

MÉGA DOSSIER  
CD-ROM, CD-I, CDTV

DUNE  
PIT FIGHTER  
WING COMMANDER 2  
ULTIMA VII  
ULTIMA 3D  
GROUND COMMANDER I



M4681 - 34 - 25,00 F





Baladeurs : nous les avons testés partout\*  
pour qu'ils puissent vous suivre n'importe où.



Bondir, sauter, courir, danser... soleil, pluie, neige, humidité, sable, vent... la vie des baladeurs n'est pas de tout repos. C'est pourquoi la Fnac les a testés dans les conditions extrêmes de leur existence future. Et elle n'a gardé que ceux qui résistaient. Cette sélection se trouve dans le dossier Fnac Baladeurs. Si vous voulez que votre baladeur puisse vous suivre partout, vous avez tout intérêt à suivre les conseils de la Fnac.

\*Centaines de ventes en laboratoire

fnac

TOUT ARRIVE TOT OU TARD

Vous l'aurez compris en découvrant l'illustration de cet édito, les nouvelles têtes sont enfin là! Afin que nous n'en aïlliez pas une over-dose, vous ne les trouverez pas à chaque test, mais uniquement sur les produits marquants.

Quelle conscience professionnelle gagne la rédaction de Génération 4 au fur et à mesure des mois! Tenez, afin de vous proposer un grand dossier sur les simulacrus militaires, j'ai décidé de partir un an faire mon Service National, afin d'avoir de meilleurs éléments de jugement. Mon dossier devrait donc paraître dans le numéro 46 de Génération 4.

Comme il fallait quelqu'un pour me remplacer, Didier Latil entre à plein temps au magazine. Il s'occupera principalement des compagnies étrangères, ce qu'il a déjà commencé à faire ce mois-ci en se rendant au Texas, chez Origin, pour vous proposer un dossier exceptionnel sur cette compagnie. Que dire de plus sur Didier, si ce n'est qu'il s'implique totalement dans son travail, qu'il est très sérieux et passe son temps à travailler.

Comme chaque année, le prochain numéro sera double, et sortira fin juin. Vous en avez l'habitude, en plus d'être imposant, le numéro d'été comporte bon nombre de dossiers incroyables. Le dossier principal sera encore plus fort que ceux des années précédentes (Judy 3, Cabali), mais je n'en dirai pas plus. Je peux par contre vous annoncer que vous aurez droit à un dossier complet sur le CES de Chicago, où la Panther devrait être dévalisée, ainsi que bien des nouveautés sur PC, Amiga, CDTV ou encore Genesis, Corelgrafix et Super-Famicom. L'été, c'est aussi le mois des concours, et de ce côté là, je peux vous dire que vous serez gâtés... Enfin, juin étant un mois important dans les sorties de soft, nous aurons assurément en tests tous les hits de l'été!

Bon... Je dois vous quitter. Bonne vacances, Joyeux Noël, Bonne Année, Joyeux Pâques et à l'année prochaine. I'll be back.

Stéphane Lavioisard



**Sid Meier's**

# RAILROAD TYCOON

**Du  
Nouveau!**



LA PIÙ BELLA VERSIONE DI UN GIOCO COME SEI MAI STATO: SINGA ET ATARI ST.



## MICRO PROSE

- 3 **Édito**  
36 **Sommaire / Index**  
174 **Abonnement**  
12 **Sprits**  
Téléchargez les démons des jeux déjà sortis et à venir

## Micro

- 18 **Tests**  
De nombreux tests ce mois-ci avec entre autre le véritable successeur de Tetris et deux nouveaux simulateurs de vol, Jetfighter 2 et Chuck Yeager's Air Combat, complètement géniaux.  
56 **In bref**  
Les logiciels du mois à essayer avant d'acheter ou à éviter  
60 **Le Bidouilleur Malade**  
Des virus infimes, des codes, des astuces... enfin tout ce qui faut pour vous rendre les jeux plus faciles.  
66 **L'Aventurier Fou**  
C'était dur! Mais à force de ténacité et avec l'aide de quelques lecteurs, Didier est enfin parvenu à bouter ce merveilleux logiciel.  
69 **Dossier Origin**  
En exclusivité internationale, tout les nouveaux jeux de la société américaine qui monte, avec notamment Wing Commander 2.  
82 **Spécial Demark**  
De nombreuses adaptations de jeux d'arcade en perspective dont le merveilleux Pit-Fighter.  
87 **Spécial Mirmosoft**  
Trop long à résumer tellement leurs productions sont nombreuses. A déguster!  
100 **Preview**

## Consoles

- 106 **Tests**  
Peu de grands jeux dans ce numéro. Le mois prochain devrait être plus prolifique et de meilleure qualité.  
121 **Express**  
et en bref  
126 **Preview**  
Achetez vite une Megadrive, Sonic The Hedgehog arrive.  
128 **Nippon News**  
Une montagne de previews comme seul Génération 4 peut le faire!  
136 **Concours Sudipeng**  
Gagnez un lecteur CD Rom pour votre console CoreGrafx.

## Mag

- 140 **News**  
Toutes les infos du milieu... et d'ailleurs.  
152 **Concours 3D Construction Kit**  
Un superbe lot offert par Domark. Jugez plutôt, un CDTV attribué au vainqueur.  
154 **Dossier CD**  
Le point complet sur le support du futur, le CD. Toutes les solutions sont décortiquées et toutes les possibilités exploitées. En prime, une super preview sur l'un de grand jeu de la rentrée, Dune.  
170 **P.A.**

## Oxygen

- 176 **Spécial Libérateur**  
Vous le craigniez surtout pour Rancorex, découvrez ses autres oeuvres.  
182 **Dossier Pratt**  
Découvrez Red Baron, la BD de l'année selon la rédaction.  
186 **Images sur Images**  
Toute l'actualité BD du mois.  
204 **Livres**  
209 **Jeux**  
Tristan le mahot vous révèle tout sur les news en jeux de plateau et jeux de rôle. Avec Ludodéclaire, gérez une équipe de football ou une écurie automobile.

## INDEX DES ANNONCES

20th century soft	89
Academy	99
Base 4	91
Chronos	173
Cocoon	122 à 126
Commodore France	25
C.P.O.	163
Digital access	107
Domark	19-211
Dp mag	102
Election	104
Fluide glacial	167
Fnac	2-31-127
G.S.	95
G.H.I.	121
Infogrames	29
Jagato	37
Jouer à tout	201
MegaLand	165
Micromania	6-11-115-117
Micropuces	4-5
Micro-videos	45-113
Micro sweet	93
Mindscape	35
Orion	171
Semic	179
Silicium	169
Sudipeng	109
Titus	103
Ubi soft	33
Ultima games	23-27-49
Us gold	111
	212

## INDEX DES TESTS

Amiga Geddah	AM	492
Bill Elliot's Koolha Challenge	PC	222
Champion of the Raj	PC	222
Chuck Yeager's Air Combat	PC	240
Colors	PC	236
Command HQ	AM	224
Demorisk	AM	343
Exile	ST	80
Hydra	PC	343
Jetfighter 2	ST	110
Mega Traveller 1	ST	36
Our Zone	AM	38
R-type 2	AM	18
Shadow dancer	AM	54
Secret of The Monkey Island AM	AM	60
Warcane	AM	54
Wonderland	AM	60
Adventure Island	Nec	109
Shibal Mon 2	Nec	508
Knock Out Boxing	MDrive	110
Verityx	MDrive	112
Verityx	MDrive	112
Devilish	GG	118
GG Shiroki	GG	118
Mickey Mouse	GG	118
Super Golf	GG	118
Nobunago's Ambition	GG	116
ISA AI Star Challenge	GG	116
Paradus Nemesis	GG	116
Power Mission	GG	116
Rising Soul	GG	116
Solomon's Club	GG	116

## OURS

### ADMINISTRATION

19 rue Hégippe Moreau, 75018 Paris  
Tel: (1) 45.22.38.60.

3615 Gend: Mic Dax, STJC et Arloch

**Service Abonnements Génération 4**  
36 rue Fiepes, 75012 Paris. Tel: 43.42.00.60.

**Service Comptables:** Claudine Clément,  
Charles Couvaut  
**Gestion Commerciale:** Géraldine Pécoury  
**Service des ventes:** Olivier Le Potvin

### PUBLICITÉ

19 rue Hégippe Moreau, 75018 Paris  
Tel: (1) 45.87.01.39.  
Fax: (1) 45.22.70.31.  
Directeur de la publicité: Antoine Harnet

Génération 4 est une publication Prossimga, S.A.R.L. de presse au capital de 2000 francs et dont le siège social se situe au 210 rue du Faubourg Saint-Martin, 75004 Paris. Le copie et la traduction, même partielle, de nos textes et documents est formellement interdite sans notre autorisation. L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Documents non retournés.  
La bande dessinée Diavolo est Copyright Zenda.

Dépot légal: second trimestre 91

Membre associé OJD  
Commission paritaire: 69731  
ISSN: 0987-8700X



### RÉDACTION

19 rue Hégippe Moreau, 75018 Paris

**Directeur de la publication:** Godefroy Guindollé  
**Rédacteur en chef:** Stéphane Lucet  
**Rédacteurs en chef adjoints:** Frank Ladoire  
Ducet Lolit

**Secrétaire de Rédaction:** Finaçoque German  
**Chefs de Rubrique:** Sophie Dumas, Laurent Katz, Mic Dax  
**Paris-parole de M. Lavoisier:** Tristan Lathière  
**Rédacteurs:** Jean Desbrie, Laurent Duval, Olivier Floe'Hin, Betty Franchi, Laurent Katz, Philippe Querieux, Jean-François Micard, Karine Tschiming

**Directeur Artistique:** Hervé Hadmar

**Illustrateur Édito et sites:** Olivier Frot

**Fabrication, découpages, collages, maquette et photogravure:** Michel Lhopaut, Mireille Gubineau

**Photogravure:** GYA (Paris), STRG (Courbevoie), Préfix (Paris), Finaissance Photogravure (Neuilly/Marne)  
**Impression:** Syms (Torcy)





# LE MEGA VIDEO SHOW MICROMANIA !!

Plus de 30 des meilleurs titres du moment présentés en cassette vidéo !

## LA CONSOLE SEGA MEGADRIVE

Shadow Dancer, Thunderforce 3, Super Volleyball, Mickey Mouse, Gunmen, The Striker, Wonderboy 3, Super Monaco GP...

### VERSION FRANÇAISE OFFICIELLE garantie par le constructeur

#### TITRES A VENIR

Alien Storm	449F
Cosmo Wars	449F
Fantasia	449F
Hyper	449F
Hyperbolic	449F
James Pond	449F
No 63	449F
PGA Tour Golf	449F
Secret Weapons	449F
Shredder	449F
Super Jet Walk	449F
Vehs 3	449F
Wonderboy 3	399F

#### TOP 20 MEGADRIVE

Mean Streets (Arcade)	399F
Wacky House (Pinball)	425F
Shadow Dancer (Arcade)	449F
Thunderforce 3 (Arcade)	449F
Wacky House (Pinball)	425F
Alien Storm	449F
Secret Weapons (Arcade)	449F
Super Monaco GP (Pin)	449F
Schiller (Arcade)	449F
World Cup Italia 90 (Foot)	299F
Justice Supreme (Arcade)	449F
Mythic Quest (Arcade)	449F
Demons of Steel (Arcade)	449F
Golden Axe (Arcade)	349F
Lost Battle (Pinball)	449F
Quests of Glories (Pinball)	449F
Demolition (Pinball)	349F
Gunmen (Arcade)	449F
Popcorn (Arcade)	349F
Samurai 2 (Arcade)	299F
Super Hawk (Pin, Main)	349F
Super Hawk 2 (Arcade)	349F
Super Hawk 3 (Pin)	349F
Super Hawk 4 (Pin)	349F
Super Hawk 5 (Pin)	349F
Super Hawk 6 (Pin)	349F
Super Hawk 7 (Pin)	349F
Super Hawk 8 (Pin)	349F
Super Hawk 9 (Pin)	349F
Super Hawk 10 (Pin)	349F
Super Hawk 11 (Pin)	349F
Super Hawk 12 (Pin)	349F
Super Hawk 13 (Pin)	349F
Super Hawk 14 (Pin)	349F
Super Hawk 15 (Pin)	349F
Super Hawk 16 (Pin)	349F
Super Hawk 17 (Pin)	349F
Super Hawk 18 (Pin)	349F
Super Hawk 19 (Pin)	349F
Super Hawk 20 (Pin)	349F

### OFFRE SPECIALE MICROMANIA

1449F + 1 jeu Alien Storm + 1 monnaie de jeu

99F ou GRATUITE pour l'achat de 2 Cartes au d'une Carte Micromania

99F ou GRATUITE pour l'achat de 2 Cartes au d'une Carte Micromania

99F ou GRATUITE pour l'achat de 2 Cartes au d'une Carte Micromania

99F ou GRATUITE pour l'achat de 2 Cartes au d'une Carte Micromania

99F ou GRATUITE pour l'achat de 2 Cartes au d'une Carte Micromania

99F ou GRATUITE pour l'achat de 2 Cartes au d'une Carte Micromania

99F ou GRATUITE pour l'achat de 2 Cartes au d'une Carte Micromania

99F ou GRATUITE pour l'achat de 2 Cartes au d'une Carte Micromania

99F ou GRATUITE pour l'achat de 2 Cartes au d'une Carte Micromania

99F ou GRATUITE pour l'achat de 2 Cartes au d'une Carte Micromania

99F ou GRATUITE pour l'achat de 2 Cartes au d'une Carte Micromania

99F ou GRATUITE pour l'achat de 2 Cartes au d'une Carte Micromania

99F ou GRATUITE pour l'achat de 2 Cartes au d'une Carte Micromania

99F ou GRATUITE pour l'achat de 2 Cartes au d'une Carte Micromania

99F ou GRATUITE pour l'achat de 2 Cartes au d'une Carte Micromania

99F ou GRATUITE pour l'achat de 2 Cartes au d'une Carte Micromania

## OFFRE SPECIALE MICROMANIA

La sacoche MICROMANIA 199 F  
ou GRATUITE pour 400 F  
l'achat de Cartouches ou  
accessoires Game Boy

## LES HITS SUR GAME BOY

## OFFRES SPECIALES MICROMANIA

Battle Geller	199F	Hell Fire	299F
Burning Force	199F	Herzog Zwei	299F
Dangerous Seed	199F	Junction	199F
Darius 2	299F	Mega Panel	199F
Darwin	199F	Totajin	199F
Final Zone	199F	Technocop	199F
Gronado	199F	Tiger Heli	299F
Heavy Unit	299F		

## OFFRE SPECIALE

# GRAND PRIX DE FORMULE 1

790F La Game Boy + F1 Race + la Sacoche Micromania

## LA TURBO GT de NEC

Un graphisme époustouflant

### La Lynx 990F

+ 4 jeux (Sant, Sea, Stoborg, Toubon)

+ 1 Cartouche de jeu GRATUITE au choix

(Electron, Gates et Zindoon, Gta Challenge)

#### ACCESSOIRES LYNX

SACCOCHES LYNX 119F

ADAPTEUR AUTO 110F

Nouveaux prix sur les cartouches !!

#### NOUVEAUTES

Shogun 249F

Rampage (Larry the lab.) 249F

Rampage 249F

Road Racers - 249F

Powerplay 249F

Kiss Kiss Man 249F

Amazebach 249F

Robo Squash 249F

#### TOP LYNX

Zorped Manoeuvre (Arcade) 249F

Yves Crosse 249F

X-Men 249F

Ying Ying 249F

Ying Ying 249F

Ying Ying 249F

Ying Ying 249F

Ying Ying 249F

Ying Ying 249F

Ying Ying 249F

Ying Ying 249F

Ying Ying 249F

Ying Ying 249F

Ying Ying 249F

Ying Ying 249F

Ying Ying 249F

Ying Ying 249F

Ying Ying 249F

Ying Ying 249F

Ying Ying 249F

Ying Ying 249F

Ying Ying 249F

Ying Ying 249F

Ying Ying 249F

Ying Ying 249F

Ying Ying 249F

Ying Ying 249F

Ying Ying 249F

Ying Ying 249F

Ying Ying 249F

Ying Ying 249F

Ying Ying 249F

Ying Ying 249F

Ying Ying 249F

Ying Ying 249F

Ying Ying 249F

Ying Ying 249F

Ying Ying 249F

Ying Ying 249F

Ying Ying 249F

Ying Ying 249F

Ying Ying 249F

Ying Ying 249F

Ying Ying 249F

Ying Ying 249F

Ying Ying 249F

Ying Ying 249F

Ying Ying 249F

## PROMOTIONS SPECIALES MICROMANIA 145F

Neurocrates à venir

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F

Battle Geller (Arcade) 249F





sion, avec tout de même quelques différences importantes. Il s'agit bien sûr d'une démo jouable, et qui se joue à la souris!



### SKULL & CROSSBONES



Vous aimez les jeux d'arcade Tengen... Alors découvrez la toute dernière adaptation signée Domark, dans ce jeu d'arcade où vous jouez le rôle d'un pirate. Il s'agit d'une démo jouable d'un niveau assez avancé du jeu!



### SUPERCARS 2

La version ST est une totale réussite, mais si vous ne me croyez pas sur parole, téléchargez cette démo jouable



qui vous permet de concourir sur un circuit de Supercars 2. Le jeu se joue au joystick.

### TENTACLE



En attendant la sortie de ce fabuleux shoot'em'up réalisé par Eldritch The Cat et édité par Millennium, voici déjà un slide-show comportant de multiples écrans du jeu, ainsi que la musique digitalisée de Tentacle.



### THE T-GAME

Il s'agit d'un Tetris Domaine Public mais dont la réalisation est vraiment réussie, et qui vous fera passer des heures et des heures devant votre ST.

### ZONE WARRIOR



# GODS

## THE BITMAP BROTHERS



Ces jeux, qui ne constituent pas de véritables challenges, des divertissements et des manières sans intérêt. Tout cela vous amuse... à moins de le haïr, un seul remède: GAMES!

#### GODS cost:

- un système révolutionnaire évoluant en fonction du niveau personnel des joueurs.
- des graphismes en bitmap.
- une musique conçue et réalisée par Nation 12.

Plus que la force, GODS fait appel à votre intelligence, votre finesse, votre habileté à manier des armes redoutables afin de triompher de vos ennemis.

Est-ce vous capable de relever ce défi ??

Amiga, ST, PC



ST: Millennium/Media World, Amiga/ST: Media World

Amiga: Media World, Amiga/ST: Media World

Amiga: Media World, Amiga/ST: Media World

Amiga: Media World, Amiga/ST: Media World



Le prochain jeu d'arcade d'Electronic Arts sera édité le mois prochain. Cependant, nous vous en proposons une demo jouable d'ores et déjà, avec ce niveau complet de Zone Warrior. Il s'agit d'un shoot'em'up dans lequel vous jouez le rôle d'un guerrier qui voyage à travers les époques. Etonnant, non?



#### KILLING GAME SHOW

Encore une démo d'un jeu Psygnosis superbement adapté sur ST. Dans cette démo jouable, vous pourrez jouer l'intégralité du premier niveau. Killing Game Show est un shoot'em'up particulièrement réussi, qui vous fera passer un nombre important d'heures accroché à votre bécane!



**DANS LE PROCHAIN NUMÉRO  
DE GÉNÉRATION 4...**

**LES TORTUES NINJA  
REVIENNENT AU CINÉMA, EN  
BD ET SUR MICRO**

**GRAND CONCOURS DELPHINE  
GAGNEZ UNE CROISIÈRE  
D'UNE SEMAINE POUR DEUX  
PERSONNES SUR LE NIL**

**L'INCROYABLE DOSSIER DE  
L'ÉTÉ**

**TOUTES LES NEWS ET  
PREVIEWS DU C.E.S. DE  
CHICAGO**


# MICRO

**SECRET OF THE  
MONKEY ISLAND:  
LE MEILLEUR!**

**DOSSIER ORIGIN**

POURQUOI TETRIS, COLORS EST LAI - LES PREVIEWS D'ALBERT DUPOND - SETBACKER, L'AMOUR GEDDON, CHUCK YEAGER'S ADV., MID FLIGHT, KING COMMANDER, FALCON 3, REACH FOR THE SKIES, LES SIMILAIRES DE VOTRE NOUVEAU ARRIVÉ... LEGEND, LE NOUVEAU JEU DES AUTEURS DE BLOODWYCH





# SHADOW DANCERS

Après Line Of Fire, E-Swat et Super Monaco Grand Prix, voici la nouvelle adaptation signée US Gold d'un jeu Sega. Frank, grand fan de tous les dessins animés avec des ninjas était ravi de tester Shadow Dancers.

Shadow Dancer, déjà disponible sur Megadrive, vient de sortir sur micro. Attention, il ne s'agit pas du tout de la même version. La version Megadrive était une création inspirée du jeu d'arcade, alors que celle-ci est l'adaptation pure et simple du jeu d'arcade original.

Le scénario en revanche n'a pas changé, et vous devez toujours venger la mort d'un ami, perpétrée par l'Union du Léopard, une organisation criminelle dont le but est de conquérir le monde. C'est donc investi de ce profond serment de justice que le joueur s'engage dans une véritable chasse à l'homme. Contrairement aux précédents épisodes de la saga Shinobi, notre guerrier n'est cette fois-ci bien armé. Il dispose

**S**hadow Dancer, déjà disponible sur Megadrive, vient de sortir sur micro. Attention, il ne s'agit pas du tout de la même version. La version Megadrive était une création inspirée du jeu d'arcade, alors que celle-ci est l'adaptation pure et simple du jeu d'arcade original.

Un bon sûr de ses shaklènes, étonné en  
 action aux pics acérés, qu'il peut lancer  
 devant lui, de son sabre et de son fidèle  
 chien. Ce dernier se révélait fort  
 utile, notamment pour déloger les ennemis  
 traqués derrière une colline ou un  
 bidon par exemple. La tactique est simple,  
 envoyer le chien l'attaquer, et tuer  
 l'adversaire pendant qu'il se débat avec la  
 bête. Attention, il s'agit de frappe vite,  
 sinon votre fidèle compagnon risque fort  
 de prendre un mauvais coup et de ne plus  
 être d'aucune utilité. Et bien évidem-  
 ment, le joueur peut aussi faire  
 appel à la magie, comme aux guerriers  
 nains se respectant, tantôt les éléments  
 déchaînés voleront à son secours, tantôt  
 un gougnepied le soulèvera de toute sa  
 puissance.

La réalisation de *Shadow Dancer* est, comme explicité précédemment, assez moyenne, avec des graphismes corrects mais sans plus, des bruitages satisfaisants et une animation acceptable. En revanche, le point fort du jeu réside dans sa jouabilité. Le joueur progresse à chaque partie sans être véritablement bloqué en quelque endroit. En résumé, un jeu moyen, agréablement servi par une difficulté parfaitement dosée !

Beaf'em'up  
Edité par Us Gold  
Amiga / ST (dispo)

Frank Ladoire

**RBI** est désormais la référence en matière de simulations de l'impôt.

[illegible]

Enfin les effets de la hausse des prix de toutes les marchandises sur la demande de monnaie sont, en somme, les suivants : la hausse des prix tend à réduire la demande de monnaie, mais la hausse des prix tend à augmenter la demande de monnaie, et la hausse des prix tend à augmenter la demande de monnaie.

En măsura că România, va susține în următorii doi  
milioani (sau **mai**), ca în  
i) unde se află  
vârtașii și  
b) unde...

DOMARK



# TENGEN

### The Name is Galt—Our Conversations

Reprinted by The Author  
© 1991 Blackwell Inc. All rights reserved. All Rights Reserved  
Reprints: Reprints of this book are available from Blackwell Science Ltd  
Editorial and Circulation Enquiries to: Blackwell Science, 108 Cowley Road, London SE1 4JF, UK  
Telephone: +44 (0)20 7323 8600 Fax: +44 (0)20 7323 8601 Email: [enquiries@blackwell-science.com](mailto:enquiries@blackwell-science.com)

# COLORS



Les couleurs, c'est bien quelque chose que Frank Ladoire connaît. Tous les midi, au restaurant, il y va de sa bouteille de blanc, de rouge, parfois même de gris. Sans parler du petit jaune à l'apéro! Autant dire que ce logiciel d'Infogrames lui était naturellement destiné, d'autant plus que c'est notre champion de Tetris à Génération 4.



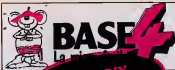
L'ouverture vers l'Est, voilà une formule qui n'est pas étrangère à la société Infogrames! En effet, après avoir distribué Welltris et réédité Tetris, c'est de nouveau un logiciel d'origine russe qui nous est proposé avec Colors (nom provisoire). Cette fois-ci, le principe du jeu ne repose non plus uniquement sur des formes géométriques mais sur des couleurs. Qui l'aurait cru? Le but du jeu est simple: conquérir le maximum de terrain (et donc de petits losanges) et réussir à marquer plus de points que l'adversaire.

Si le concept est facilement compréhensible "sur le tas", il est en revanche beaucoup plus ardu à expliquer (ce n'est rien de le dire). Chacun des joueurs commence dans l'un des coins opposés de l'écran de jeu avec un losange de couleur définie. Pour progresser il doit impérativement choisir une couleur (parmi sept disponibles) via son curseur, l'ensemble des cases formant le territoire déjà envahi change de couleur, et les losanges de la même couleur adjacents au dit territoire sont conquis. Par exemple, si le joueur débute avec un losange bleu entouré d'un losange jaune et de deux blancs, il doit logiquement choisir la couleur blanche. De cette façon sa surface de jeu s'étend à tous losanges. Et ainsi de suite... Petite précision, pour réussir à intégrer un nouveau losange, celui-ci doit impérativement avoir un de

ses côtés adjacents à la surface qu'il détient. Voilà pour le principe du jeu.

Autre élément qui entre en jeu, la présence d'un sablier en haut à droite de l'écran. Ce dernier illustre le temps imparti à chacun des joueurs et se retourne lors de chaque coup. Cette notion revêt une réelle importance puisqu'en jouant très vite, vous retournez donc le sablier, ne laissant que quelques instants à votre adversaire pour jouer. Si celui-ci n'y parvient pas, l'ordinateur lui attribue la dernière couleur sur laquelle se trouve son curseur. Au niveau des options, Colors propose un mode "tableau" dans lequel la difficulté sera croissante, un mode tournoi où la victoire se jouera au meilleur d'un nombre défini de parties... Concernant le niveau du jeu, encore une fois le joueur pourra influer sur la densité des losanges, leur nombre, la présence des losanges intradécidables.

En bref, Colors est le premier jeu depuis Tetris à passionner réellement le joueur et ce, même après de très nombreuses parties. A l'instar d'autres logiciels comme Welltris, Klix ou Block-Out certes intéressants, Colors est le compromis parfait entre réflexion et réflexion aboutissant au meilleur jeu de ce type du moment. A noter que Colors se joue seul ou à deux. C'est bien simple, entre Tetris et Colors, mon cœur balance!



**BASE 4**  
AU CHOIX  
POUR 2790 F

## COMMODORE AMIGA 500

+ souris + péritel + housse + 5 jeux  
+ manette + 5 disquettes + tapis  
garantie 2 ans

OU

## ATARI 520 STE

+ souris + péritel + housse + 5 jeux  
+ manette + 5 disquettes + tapis  
garantie 2 ans

## OPTIONS

Moniteur couleur :	2000F
Imprimante à aiguilles Citizen 120 D	1200F
Imprimante à jet d'encre HPS :	1200F
Lecteur externe 3 1/2 :	590F
Extension mémoire à 1 Mo :	390F

35, rue du Tour	- 31000 TOULOUSE	62 37 04 38
11, rue Simoniot	- 64000 PAU	59 85 78 78
Centre Clal SARL	- 64100 BAYONNE	59 52 92 85
43 Av. J.L. Laporte	- 64600 ANGLET	59 52 47 51
57 Bd. Lacassade	- 69000 LYON	62 51 35 13

Livraison dans toute la France sous 48 heures

## BON DE COMMANDE

NOM _____	
ADRESSE _____	
VILLE _____ CP _____	
COMMANDE _____	PRIX _____
Frais de port & emballage _____	
Total à payer _____	
Règlement : _____	
<input type="checkbox"/> Chèque <input type="checkbox"/> CCP	<input type="checkbox"/> Mandat Lettre <input type="checkbox"/> C.Remb. (+ 25F.)

## CHAMPION OF THE RAJ

Après Centurion: Defender Of Rome le mois dernier, c'est au tour de Mirrorsoft de nous proposer un jeu d'arcade/stratégie historique, avec ce wargame ayant pour cadre l'Inde au temps de l'occupation anglaise. Notre éminence en spécialités orientales, Didier "Effendi" Latil, vous narre son expérience!

**C**hampion of the Raj est un wargame se déroulant au début du XIXe siècle en Inde, où un à six joueurs vont s'affronter pour conquérir les différents états, villes et ports du pays. Une bonne partie du jeu consiste donc à engager des troupes et à diriger son armée pour envahir les états voisins.

Les combats se font dans une phase désharnis classique, déjà vue dans Centurion et dans Cohort. Le champ de bataille est vu du dessus, et vous dirigez vos unités (fantassins, éléphants, cavaliers) en leur donnant des ordres sim-

ples (charger, contourner, attendre, avancer). Selon le type de troupe et l'équipement, une unité est plus ou moins efficace. Capturer le QG ennemi, représenté par une tente, permet de fragiliser le moral des troupes adverses.

Un autre élément symptôme de cette simulation vient de la gestion de l'économie des provinces qui vous appartiennent. Vous avez ainsi la possibilité de développer votre industrie, votre agriculture, la législation et votre industrie de l'armement. Ces investissements vous rapporteront à long terme plus d'argent et un accroissement de votre puissance économique. De même, il vous faut faire preuve de diplomatie, pour parlementer avec les autres dirigeants (Consuls, Maharajahs et Empereur Mogol) et trouver ainsi des alliés.

Pour améliorer votre image de marque, vous pouvez organiser des courses d'éléphants ou participer à des chasses aux tigres (jeu du style Operation Wolf), durant deux phases d'arcade assez bien faites. D'autres scènes d'action viendront ajouter un peu de piment à ce jeu qui se révèle au bout du compte être un compromis intéressant entre la stratégie et l'arcade. Vous devrez ainsi combattre à l'épée, capturer un palais ennemi et enfin détruire un objet sacré appartenant aux Thugs, le tout au cours de scènes d'arcade différentes et très jouables. En effet, si vous parvenez à unir les différentes provinces, il vous restera à affronter la communauté thug, des fanatiques religieux prêts à tout.

Si dans un premier temps, le style des graphismes et leur finesse (EGA seulement) peuvent sembler décevants, ils sont suffisamment variés et animés pour donner vie au jeu et rendre à la perfection l'atmosphère colonialiste propre à cette partie de l'histoire. La souris permet de donner très rapidement et facilement tous les ordres voulus, grâce à une interface de jeu simple et réussie. Voilà un logiciel qui m'a agréablement surpris, passé les premières minutes de déception dues à une réalisation technique moyenne. Une série de Defender Of The Crown à la sauce curry!

# PREDATOR 2



distribué par UFI SOFT  
8,10, rue de Volmy  
93100 Montreuil (Seine-Saint-Denis)  
tél: 16.11.38.57.65.52

...IL REVIENT EN VILLE POUR QUELQUES  
JOURS SANGLANTS

DISPONIBLE SUR: AMIGA, ATARI ST, AMSTRAD CPC, IBM PC & COMPATIBLES

DISPONIBLE DANS LES FNAC ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

© 1990 Image Works. Tous droits réservés. Ce jeu est une œuvre de fiction. Les noms de personnages et de lieux sont purement fictifs. Toute reproduction ou utilisation non autorisée est formellement interdite.



# DEMONIAK



Sortir un jeu d'aventure/texte en 1991 cela peut paraître totalement fou. Pourtant, Palace n'a aucun complexe en proposant avec Demoniak son premier produit à utiliser un système nommé Pure Fiction. Le fana des jeux du genre, Stéphane Lavoisard, a apprécié ce jeu où vous pouvez jouer le rôle des mauvais...

Ça ne nous étonne pas !

Pour faire de ce jeu une réussite, les responsables de Palace n'ont pas hésité à employer les grands moyens. L'auteur du scénario tout d'abord, n'est autre que le célèbre scénariste Alan Grant, connu pour ses nombreux scénarios dans 2001 A.D. Dans son scénario, l'on retrouve bien sûr de nombreux superhéros, mais ils sont plutôt ridiculisés qu'autre chose, tant leur passé et leurs attitudes sont grotesques. Ensuite, le ton du récit est totalement déhànt, proche de Douglas Adams dans le Guide du routard galactique, ce qui est particulièrement agréable (en fait, c'est plus drôle qu'agréable). Le scénario est des plus cataclysmiques,

puisque le Mal à l'état pur vient de découvrir notre dimension, et envoie des hordes de démons conquérir la Terre, par une porte interdimensionnelle créée par erreur par un savant fou, le docteur Cortex. C'est ce dernier qui a rassemblé une équipe de héros, plutôt loufoques, afin de sauver le monde. Vous êtes l'un de ces héros. Enfin, et c'est là que Demoniak devient génial, vous êtes tous les héros. Enfin, c'est encore plus compliqué que cela, puisque vous pouvez être un peu n'importe qui. Je m'explique. A tout moment du jeu, vous pouvez devenir le personnage que vous désirez, à condition que vous l'ayez rencontré auparavant. Il vous suffit de taper "Become Cortex", et voilà maintenant aux "commandes" du docteur fou. C'est tout l'intérêt du système Pure Fiction, et il va falloir vous y habituer. A chaque fois que vous vous transférez dans un nouveau personnage, le contrôle de l'ancien est repris par l'ordinateur... Ainsi, tous les personnages agissent et prennent des décisions dans votre dos, ce qui donne une réelle impression de monde vivant !

Au niveau jeu, il s'agit donc d'un jeu d'aventure texte en anglais, rarement illustré d'images. Ces dernières sont par contre superbes, avec un style du dessin auquel on est peu habitué sur micro. L'interprète de commandes est particulièrement complexe, et dépasse souvent ce que faisaient celui des jeux Infocom. De plus, certains héros disposant de pouvoirs, ceci offre des possibilités étonnantes. Le jeu est plutôt complexe. En effet, il ne faut pas hésiter de temps en temps à passer dans la peau de vos ennemis pour les faire agir de manière à vous faciliter la tâche. Prisonnier, vous pourrez ainsi déclencher une bagarre entre les gardes en prenant le contrôle de l'un d'entre eux, et en lui faisant vous donner la clé de votre prison.

Au final, Demoniak est le meilleur jeu d'aventure texte en anglais disponible depuis bien longtemps. Le système Pure Fiction est fantastique, et sera réutilisé prochainement dans un jeu plus grand public, en français, où tout sera joué par scènes. Je demande à voir !

# AMIGA, J'AI UN AMI DANS L'INFORMATIQUE

Offre spéciale jusqu'au 30 juin 91  
à partir de :

**2790 F** TTC  
Dans la limite des stocks disponibles.



Amiga, c'est vraiment quel-  
qu'un de très ouvert. Avec lui,

le dialogue s'instaure très vite ; une souris, une disquette et c'est parti. Amiga a forcément des points communs avec vous. La musique, les jeux, le dessin, la vidéo, le plaisir d'apprendre... Il vous ouvre les portes d'un monde dont nul ne connaît précisément les limites. Plusieurs millions d'initiés ont déjà choisi Amiga pour eux. L'Amiga 500 est le spécialiste des loisirs et de l'éducatif. Il a aussi un grand frère, Amiga 2000, qui en plus de tous les talents du petit, excelle dans la bureautique, les usages professionnels et peut, par adjonction de cartes passerelles, devenir entièrement compatible PC. Alors, qu'attendez-vous pour les rencontrer ?

Pour tout renseignement, tapez 3614 Code Commande.

**Commodore**

# WARZONE

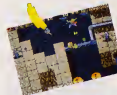
Avec ses allures naturelles de Rambo, il était obligatoire de donner à Frank ce nouveau shoot'em'up dans la lignée de Commando. Nouveau programme de Core, Warzone, dans la lignée de Chuck Rock, est à nouveau un succès...

Dans le domaine des jeux d'action purs et durs du type Commando, il faut bien avouer que les possesseurs de 16-bits n'avaient rien et à se mettre sous la dent de réellement passionnant. Tout juste avait-on pu s'amuser avec Ikari Warriors ou TNT, mais sans jamais retrouver les véritables sensations éprouvées en salle d'arcade ou même sur 8 bits. Avec Warzone, cette réflexion n'est plus de mise.

Le but du jeu est simple: lutter contre l'invasion d'ennemis menaçant la paix mondiale et, de surcroît, délivrer les otages prisonniers ici et là. Votre mission vous entrainera dans les contrées les plus diverses et les plus reculées du globe. C'est ainsi que l'action se déroulera sur une plage, dans la jungle, dans des marais, à bord de vaisseaux



ennemis pour enfin prendre place dans la base secrète adverse. Bien évidemment, il existe plusieurs sortes d'opposants: certains resteront cachés derrière un bosquet, des sacs de sables ou une barrière rocheuse alors que d'autres vous fonceront dessus sans réfléchir dès qu'ils vous apercevront. Leur résistance est également variable, et si la plupart des soldats s'écroulent dès la première balle, d'autres nécessiteront deux coups au but pour expirer. Pour les ennemis de fin de niveau, la partie sera plus rude car il faudra souvent détruire



un véhicule blindé beaucoup moins vulnérable aux balles. Au niveau de l'armement, le ou les joueurs disposent d'un simple fusil mais au cours de leur progression, ils pourront aggraver leur puissance de feu via des containers contenant des armes beaucoup plus sophistiquées comme un lance-grenade, un lance-roquette, une mitrailleuse, un lance-missile et même un lance-flamme. En plus de tout cela, le joueur peut aussi ramasser des bonus qui augmenteront la puissance de son arme ou des



bonus comme un bouclier le rendant invincible pendant quelques secondes, des bombes détruisant tous les ennemis présents à l'écran, une trousse de secours pour restaurer son niveau d'énergie et même des points ou des vies supplémentaires. Attention, Warzone est avant tout un jeu d'action trépidant dans lequel aucun répit ne sera accordé. En effet, si le joueur reste planté sur place quelques secondes, le programme lui enverra une salve de missiles bien difficile à éviter jusqu'à ce qu'il reprenne sa marche en avant.



La réalisation de Warzone s'avère excellente sur tous les points avec sur Amiga un environnement sonore de grande qualité. Les graphismes sont assez réussis et les sprites de bonne taille plongent réellement le joueur dans l'action. Sur le plan du scrolling vertical, encore une fois non à dire, l'Amiga s'en sort à merveille. Tout juste peut-on reprocher une certaine lenteur des sprites lorsque de nombreux intervenants apparaissent à l'écran, mais ce léger défaut ne gêne aucunement le jeu. Dernière précision, si Warzone est déjà très prenant seul, à deux le jeu devient carrément point et adroite de nombreuses tactiques.

En bref, Warzone s'impose comme le meilleur de sa catégorie et possède tous les atouts techniques pour faire un carton dans les ventes!

**87%** Shoot'em'up  
Édité par Core  
Amiga / ST (dopo)

**Frank Ladoire**

**KICK OFF 2**

**LES SCENARIOS DISCS**

Bientôt disponibles

**FINAL WHISTLE**  
Nouvelles caractéristiques pour Kick Off 2

**RETURN TO EUROPE**  
Trois coupes européennes à découvrir: COUPE UEFA, COUPE EUROPEENNE, COUPE DES GAGNANTS

**GIANTS OF EUROPE**  
Jouez à 30 équipes importantes et découvrez les caractéristiques de chaque joueur, comparables avec d'autres équipes.

**WINNING TACTICS**  
10 tactiques supplémentaires

**ENGLISH LEAGUE**  
Les quatre divisions anglaises. Possibilité de charger les données d'une équipe existante.

**ANCO**

Distributeur par UBI SOFT  
8-10, rue de Valmy  
93100 Montreuil sous bois  
Tél. 49.57.65.52

# COMMAND HQ

Après l'assec décevant UMS 2, Microprose récidive dans la stratégie mondiale avec ce wargame pour PC s'adressant à un public large. Didier Latil a pris en main le destin du monde, et s'est montré à la hauteur...

Ce wargame, très facile d'accès, offre cependant un nombre intéressant de possibilités de jeu. Tout d'abord, vous pouvez y jouer à deux par Modem ou par câble Null-Modem, ou simplement regarder la démonstration (ou en créer une, si vous voulez immortaliser une de vos batailles). Sinon, l'ordinateur joue contre vous, avec plus ou moins d'intelligence (5 niveaux). Quatre scénarios vous sont proposés: les deux premières guerres mondiales (respectivement 1918 et 1942), un conflit international en 1986 et un conflit futuriste en 2023.

Dans ces deux derniers scénarios, tout commence par la phase de guerre froide. Durant cette période, vous construisez votre armée et vous trouvez des alliés, en variant des pots de van aux divers gouvernements. Une fois les hostilités déclenchées, commence alors véritablement la simulation militaire. Tout se déroule sur une carte du monde, le bouton droit de la souris per-

mettant de faire un zoom sur une région. Les troupes ennemies ne sont visibles que si elles sont proches d'une de vos unités ou si elles passent dans le rayon d'action d'un de vos satellites espions. Leur représentation est classique: un carré avec un dessin différent suivant le type d'unité. Une barre en bas du carré indique la force actuelle de l'unité. Pour diriger une unité, c'est très simple, il suffit de cliquer dessus avec le bouton gauche et de cliquer ensuite sur sa destination. Dès qu'une de vos unités passe à portée de tir (variable suivant le type) d'une unité ennemie, commencent les combats. Les unités sont des fantassins, des chars, des sous-marins, des porte-avions ou des destroyers. En outre vous pouvez avoir des avions, des satellites espions ou des satellites destinés à détruire les satellites espions ennemis.

Le terrain modifie évidemment le comportement des troupes, tant pour les déplacements que pour les combats. Il faut savoir utiliser à la perfection vos unités navales et aériennes pour soutenir vos troupes terrestres. Pour les deux derniers scénarios, il faut contrôler en plus les points de pétrole disséminés dans le monde, pour assurer à vos troupes et à vos villes leur approvisionnement en carburant. Une bonne tactique est donc nécessaire, mais pas suffisante. Il faut aussi jouer de votre 'charme' pour gagner des alliés précieus.

Assez classique jusqu'à là, Command HQ l'est beaucoup moins avec les quatre monstres (bestiotes) présents en bas de l'écran. A l'intérieur, divers renseignements sont visibles et surtout de petites animations viennent résumer les principales actions au cours d'un tour de jeu. Facile à manier, assez simple, Command HQ s'adresse à un très large public.

Jeu de stratégie  
Édité par Microprose  
PC (disponible)  
71%  
Didier Latil

# MAXI MICRO



HOSTAGES  
TEENAGE QUEEN  
NORTH & SOUTH  
FIRE AND FORGET  
TINTIN SUR LA LUNE



MYSTICAL  
CRAZY CARS II  
PINBALL MAGIC  
SHUFFLEPUCK CAFE  
THE LIGHT CORRIDOR

Pour Atari ST & STE - Amiga - PC & compatibles - AMSTRAD

MINITEL  
3615 3615  
NRJ INFOGRADES



# EXILE

Vous vous retrouvez en exil dans l'espace, voilà une situation bien désagréable, et c'est pourtant ce que propose ce jeu. Pour tester ce jeu, là où personne ne vous entend crier, nous avons fait appel à l'alien-né de la bande, j'ai nommé le rédacteur en chef !

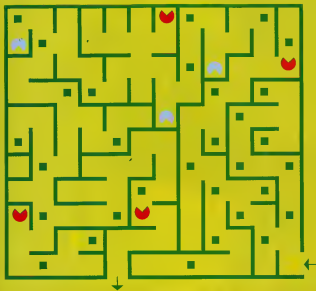
**E**space... Frontières de l'infini ! Votre équipage revient de nombreuses missions périlleuses sur des planètes lointaines, il fait route vers la Terre, lorsque vous captez un message de détresse du commandant Sprake, vous demandant de venir sur la planète Phobos pour détruire Triax, un dangereux savant fou faisant des expériences étranges. Lorsque vous arrivez à destination, Triax se réveille dans votre vaisseau, et après avoir capturé l'ensemble de l'équipage, vole une pièce maîtresse du système de vol, puis se téléporte ailleurs. Vous voilà maintenant bloqué sur une planète inconnue...

Votre mission va donc être triple. Vous allez devoir explorer les installations souterraines de Triax, afin de retrouver l'élément indispensable à votre

départ de la planète. Dans un même temps, il vous sera possible de retrouver la trace de vos coéquipiers, et pour quoi pas d'en finir avec le savant fou. Vous vous déplacerez dans votre combinaison grâce à des jetpacks, vous permettant de vous libérer de la gravité, qui, soit dit en passant, est particulièrement faible. Le principe du jeu, assez simple, se compose de plusieurs phases. Il y a bien sûr une partie arcade, consistant à tirer sur les nombreux ennemis ou systèmes de défense qui sont dangereux et empêchent votre progression. Il y a également une phase d'exploration, et non des moindres, puisque la zone de jeu fait près de 635 écrans, et qu'il n'est pas toujours facile d'aller d'un endroit à un autre. Enfin, le jeu comporte une phase d'aventure, consistant à utiliser certains objets aux bons endroits, afin d'obtenir l'accès à de nouvelles salles, ou encore pour passer certains obstacles. Parmi les objets manipulables, il y a bien sûr des armes, des laissez-passer, des pilules d'immunité aux radiations, mais aussi des animaux variés (grenouilles, singes...). La plupart des problèmes sont faciles à résoudre, remplissez un récipient d'eau et déversez-le tout sur un feu pour l'éteindre, et le tour est joué. N'en déduisez cependant pas qu'Exile est un jeu facile. Les auteurs admettent qu'ils leur faut 6 heures pour accomplir la mission, vous n'êtes donc pas au bout de vos peines.

Assez original, Exile bénéficie d'une réalisation classique mais efficace. Les graphismes sont un peu simplistes mais créent une certaine ambiance au jeu. Le scrolling multidirectionnel est fluide, et le personnage réagit particulièrement bien aux commandes, mais il vous faudra quelque temps pour vous habituer aux déplacements dans le vide. Avant de totalement maîtriser Exile, il vous faudra cependant apprendre les différentes touches qui, en plus du joystick, vous permettent d'accomplir les diverses actions possibles.

Au final, Exile, sans être un jeu exceptionnel, sera apprécié de tous les amateurs de jeux d'arcade d'aventure. C'est simple mais efficace, et avec une très bonne durée de vie !



Sortez du labyrinthe des logiciels de jeux, grâce aux conseils et à la sélection de la Fnac.

Sélection Fnac des meilleurs logiciels de jeux du mois :

#### EYE OF THE BEHOLDER

SEI/PC & Amiga  
Duck Tales

#### LA BANDE A PICSOU

Capcom/Amiga

#### HANDS KING OF ANCIENT CHINA

Softquest/PC & Amiga

#### SHADOW DANCER

US Gold/ST & Amiga

#### 15 STRIKE EAGLE II

Microprose/PC, Amiga & ST

#### POPULOUS

Hasbro/Amiga

#### SPACE QUEST 4

Sierra/PC

#### DUCK TRACY

Sega/Amiga & Atari

#### MIDWINTER 2/FLAMES OF FREEDOM

Enlight/ST & Amiga

#### BAT

Ulti Soft/PC, ST, Amiga & Atari

#### RAILROAD TYCOON

Microprose/Amiga, Am, PC & ST

#### DR. MARIO

Nintendo/Amiga & Atari

#### PREHISTORIC

Inter-Soft/Amiga & PC

#### GAIALES

Brascom/Amiga

#### RISE OF THE DRAGON

Dynalyst/PC & Amiga

fnac

Jeu d'arcade d'aventure  
testé par Audiogenic  
Amiga / ST (quo)  
70%  
Stéphane Lavoisard



## JETFIGHTER 2



Broderbund avait édité le premier, et c'est cette fois-ci US Gold qui propose la suite du simulateur de vol dont la version Amiga, connue sous le nom d'Interceptor, avait connu un succès important. Didier Latil, qui adore San Francisco, a testé ce simulateur dont l'action se situe dans la région de la ville californienne...

**S**'il ne possède rien de franchement novateur, Jetfighter 2 offre cependant tout ce qui se fait de mieux dans le genre. La grosse nouveauté vient de l'attention toute particulière qui a été accordée aux scénarios, puisqu'ils s'inscrivent en fait à une aventure militaire générale, durant un conflit armé. Sachez tout d'abord que votre pilote ne mourra pas. Même s'il se fait descendre ou s'il s'écrase, il peut toujours retourner en mission le lendemain sans problème. La seule conséquence vient de l'évolution du conflit, qui tourne alors légèrement à votre désavantage. Échouez plusieurs

fois de suite, et l'issue de la guerre tournera en votre défaveur. En plus de tout cela, pour obtenir une promotion, il faut bien sûr réussir vos missions, le nombre de points gagnés dépendant en effet du taux d'achèvement de celles-ci. De la même façon, la difficulté des missions augmente au même rythme que vos performances. En outre, il est tenu compte de votre précision dans vos attaques et du pourcentage de missiles et de bombes ayant fait mouche ou encore du nombre d'atterrissages réussis.

La plupart du temps, vous avez le choix entre cinq missions différentes par jour. Par moment par contre, une mission vous est imposée par l'urgence de la situation, et vous n'avez plus qu'à vous précipiter jusqu'à votre cockpit. Suivant le style de la mission, vous devrez prendre tel ou tel avion. Quinze appareils vous sont proposés: le F-14 Tomcat, le F-16 Falcon, le F/A-18 Hornet et enfin le F-23, un chasseur bombardier plus lourd, moins maniable, mais plus puissant et plus résistant que les autres. De la même manière, il faut prendre en considération votre objectif pour sélectionner les armes que vous allez embarquer. 4 types de missiles, plus ou moins efficaces suivant la cible à attaquer et la distance, deux types de bombes pour les cibles terrestres, et votre canon sont les seules armes disponibles, et pas pour tous les modèles d'avions. Les missions, simples au début, cumulent rapidement des objectifs multiples, aussi bien fixes que mobiles. Vos premières sorties ont pour but de détruire quelques cibles au sol, d'intercepter des avions ennemis ou des missiles qui menacent votre porte-avion, une de vos bases ou une ville. Ensuite, dans la même mission, vous aurez à



détruire des cibles fixes, à protéger une ville contre des missiles de croisière et à intercepter tous les avions ennemis que vous rencontrerez. Il faut donc prévoir un armement adéquat et surtout ne pas gaspiller ses missiles et ses bombes.

Au niveau de la réalisation, là encore, nous n'avons eu que des agréables surprises. Les couleurs (en VGA) sont superbes, avec des dégradés et des teintes assez fabuleuses. Pour une mission qui se déroule au début de l'après-midi par exemple, les tons rouges-oranges laissent place à des couleurs beaucoup plus portées sur les jaunes au fur et à mesure que le soleil se lève. Les missions de nuit se font dans un ciel bleu-violet, des lumières sur le sol indiquent alors les villes et bâtiments. De même, lorsque vous montez très haut dans le ciel, les teintes changent légèrement, le sol semble s'incurver sur les bords de votre champ de vision, respectant à la perfection le réel. Les décors, le sol et les cibles sont extrêmement détaillés, sans pour autant ralentir l'animation. Celle-ci est rapide, fluide et lorsque

Même après une trentaine de missions effectuées, il n'arrive régulièrement de me crasher lamentablement au retour et ce malgré l'aide du système de guidage. Enfin, les habitants d'Interceptor ou du premier Jetfighter ont-ils l'habitude...

Un reproche avant de conclure, au niveau du manque de diversité dans les missions. En effet, il s'agit unique-



ment de combinaison et d'armement de différentes missions simples, déjà vues et revues en début de conflit. A force, on les connaît trop bien et Jetfighter 2 perd un peu de son intérêt. On aurait aimé voir des cibles terrestres mobiles. Enfin, ce simulateur reste malgré tout une valeur sûre que je vous conseille d'acquiescer rapidement.



Le réalisme de cette simulation ne vient pas seulement d'une réalisation technique poussée, mais aussi de la manière dont les appareils répondent à vos commandes. Chacun de ces avions se pilote différemment, même si les options (leurre, crochet pour les apogées, sortir-centrer le train d'atterrissage, ordonnateur de visée...) sont les mêmes pour tous. La simulation reste assez simple, puisqu'une quinzaine de touches suffisent à exploiter au mieux votre avion. Le réalisme est par contre un peu trop présent pour ce qui est des atterrissages. Autant il est facile de décrocher, autant il est périlleux d'atterrir, surtout lorsqu'il s'agit de se poser sur un porte-avion.

**90%** Simulation de vol  
Édité par US GOLD

**PC (disponible)**

**Didier Latil**

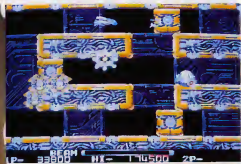




## R-TYPE 2



Ce jeu ne sortira que fin juin, mais Frank a tellement flashé sur cette adaptation du jeu d'arcade d'Irem qu'il a absolument voulu que le jeu soit testé ce mois-ci ! Il faut dire que dès qu'il s'agit de tirer sur tout ce qui bouge, Frank est toujours le premier !

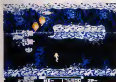


**A**près le succès phénoménal du premier R-Type en arcade, puis sur micro, une suite était à prévoir. Celle-ci ne fut pas longue à paraître dans les salles d'arcade, alors que nous avons dû patienter jusqu'à présent pour y jouer sur micro.



Première constatation, ce deuxième épisode ne rouie en rien le premier, à tel point que le premier niveau débute exactement de la même façon. Par la suite, c'est une autre histoire, et c'est également l'occasion pour le joueur de s'apercevoir que la difficulté est toujours aussi grande. En ce qui concerne le principe du jeu, peu de changement, tout juste quelques améliorations au niveau de l'armement de votre vaisseau. Si le choc entre le tir rapide et un tir plus puissant est toujours d'actualité (en laissant appuyé le bouton de tir, une barre d'énergie en bas de l'écran augmente, déterminant la force du tir), dérivant le joueur peut obtenir une nouvelle arme. Pour cela il faut presser

le bouton de tir jusqu'à obtenir la couleur orange dans la barre d'énergie, ce qui demande une pression sur le bouton de tir deux fois plus longue. En utilisant cette arme, se dispersant en formant un entonnoir à partir de l'avant de votre vaisseau, vous couvrirez de votre salve neutrine une surface beaucoup plus grande de l'écran.

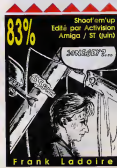


Le jeu comporte six niveaux, chacun offrant un décor bien particulier et regorgeant des ingrédients de nombreux autres jeux de tir. Le premier se déroule donc dans l'espace, il est très proche de l'univers de R-Type, le deuxième emmène le joueur dans un décor aquatique aux fonds dignes d'Alien, avec des ennemis très spéciaux, le troisième se déroule au-dessus d'une ville, le quatrième reprend le principe du troisième niveau de Heavy Unit (en mode au sur console) pour les connaisseurs. Le quatrième se situe dans un décor apocalyptique dans lequel les ennemis construisent et reconstituent sans cesse un réseau tubulaire autour du vaisseau, sans oublier les maintenant classiques

monstres tirés tout droit d'Alien, et enfin le dernier propose un monstre final de toute beauté. Les habitués du R-Type retrouveront tous les bonus qu'ils connaissent, c'est-à-dire le Scatter, les missiles, le Recharge Boost...



Au niveau de la réalisation, R-Type 2 est superbe avec de somptueux graphismes, d'excellents bruitages et une bonne gestion des sprites. Tout juste peut-on regretter un sensible ralentissement de scrolling lorsque bon nombre d'entre eux sont présents. Les premières fois, le joueur risque de se faire piéger en passant échappé à un ennemi alors que le temps lui manque. Mais après quelques parties, l'on apprend vite à anticiper ce genre de mouvements. En conclusion, R-Type 2 est un logiciel dans la lignée des meilleurs shoot'em up sur Amiga, même si l'on trouve mieux sur cette machine (Z-Out par exemple). De plus la difficulté du jeu, importante dès les premières secondes de la partie, terme légèrement élargi du soit, ce qui ne gênera pas de plaines aux amateurs du genre.





# MEGA-TRAVELLER



Jean est un fan de jeux de rôle et n'apprécie guère que les meilleurs titres sortent sur PC, lui qui n'a qu'un ST. Autant dire qu'il a sauté de joie quand on lui a annoncé que Megatraveller 1 était disponible sur Amiga et ST. Et puis, avouez qu'avec une tête comme la sienne, les Aliens, ça le connaît!

## L'HISTOIRE

Megatraveller est tiré d'un jeu de rôle du même nom, sorti il y a quelques années. Ce jeu est aussi connu que Rolemaster pour ses nombreuses règles de calcul qui ont pris la tête à plus d'un maître de jeu. En fait, c'est bien le dernier jeu que je m'attendais à voir adapté sur micro et c'est donc avec prudence que je l'ai abordé.

Megatraveller se déroule dans un lointain futur: au 56ème siècle plus précisément. La police est divisée en deux Empires: le 5ème Empire dont vous faites partie, et l'Empire Zhodani.

La bonne entente ne règne pas entre ces deux parties puisqu'ils sont en guerre depuis plus de 500 ans et les raids organisés par l'un et l'autre sont de plus en plus meurtriers. Megatraveller 1 se situe dans une période d'accalmie. Les relations diplomatiques ne sont pas formidables mais pour le moment plus personne ne programme de raids chez l'ennemi. Du moins c'est ce que tout le monde croit, puisque lors d'un repos bien mérité sur le système Elita dans le Subsecteur de Regina, une chose inimaginable vous arrive alors que vous êtes en train de vous délasser dans un bar devant une bonne bière. Une jeune femme entre en catastrophe dans le troquet, et dans la panique, c'est à vous qu'elle s'adresse. Elle vous parle (trop succinctement) d'un certain Konrad Kiefer qui entretient des relations avec l'Empire Zhodani afin d'organiser la chute de votre Empire, ce qui aurait pour but d'installer le chaos et la confusion dans les baronnies du 5ème Empire. Tout en en vous faisant part de ses doutes, elle vous confie des preuves à remettre à un certain Arik Torian sur la planète Supremova Bar qui se trouve sur la planète Boughene dans le système du même nom. Mais ce système est plutôt lointain pour votre petit vaisseau. Bien que vous possédiez un programme de Jump 2 (qui vous est offert par la jeune fille), il faudra trouver le moteur adéquat... et il coûte deux millions de dollars.

## LES TRAVELLERS

Ce nom n'a rien à voir avec les chèques qui vous sont bien utiles à l'étranger, mais c'est ainsi que l'on nomme les gens comme vos personnages. La création des personnages est un véritable plaisir pour ceux qui connaissent Megatraveller, puisque tout est géré par la machine. Megatraveller 1 utilise le système hexadécimal pour vos caractéristiques. Ainsi Force, Dextérité et les quatre autres vont de 1 à F (15 pour ceux qui ne connaissent pas l'hexa). Grâce à ces compétences vous pouvez tenter de vous inscrire dans une école. Les savoirs qui sont chargés de l'exploration pour l'Empire, surtout spécialisés dans le maniement des vaisseaux; les

marchands qui ne font pas partie des forces, avant tout des commerçants qui négocient rien des échanges et des relations publiques (même avec les computers), l'armée qui est au courant des dernières nouveautés en matière de combat. Entrer dans l'armée est la chose la plus facile. La Navy est une branche de l'armée destinée à protéger les territoires de l'Empire contre les pirates (entre autres). Enfin les marines qui sont dans le genre de ceux d'Aliens, dangereux sous tous rapports et armés jusqu'aux dents, prêts à border. Une fois que vous avez épousé une carrière c'est pour la vie. Vous avez le droit à des compétences (dont le nombre est déterminé grâce à vos caractéristiques) dont vous ne pouvez changer que les orientations puisque c'est aléatoire. Certaines vous amènent à un menu composé d'autres compétences et y en a 72 au total. En bref, un véritable chariot si l'ordinateur n'était pas là pour le faire à votre place. Il existe toutefois un côté humain puisqu'en fin de compte vous avez la décision finale.

## LES COMBATS

Sur les planètes, votre groupe est représenté par un seul personnage (le leader, qui peut être intervenu avec les autres en fonction des situations et de ses compétences (commerce, combat, relations). Lorsque vous passez en mode de combat, le groupe se divise, et même si vous ne dirigez toujours qu'un personnage, les autres membres reçoivent des ordres (par votre intermédiaire) ou tentent d'obtenir vous le meilleur résultat. Les personnages peuvent bouger, lancer des grenades ou tirer sur l'ennemi. A noter que les combats sont hyper-meurtriers.



## LE VAISSEAU SPATIAL

Une fois à bord de votre vaisseau, il faut placer chaque personnage sur son lieu de travail et cela en fonction de ses compétences. Il faut obligatoirement un Pilote, un Informaticien et un responsable des Communications. Le reste est facultatif (Médecin, Mécanicien et Thrust). Pour que le vaisseau marche, il faut installer des programmes (on peut en acheter à l'Astropop) dans le computer. Si votre responsable est nul en informatique, ça ne marchera pas ou alors très lentement. Une fois le programme de Navigation en route vous pouvez naviguer dans le système dans lequel vous vous trouvez. Si vous souhaitez changer de système, il faut installer le programme Jump qui permet de faire des sauts en hyper-espace. Le vaisseau comporte aussi un programme de manœuvres et un de visée (pour le tir). Une infirmière se trouve également à bord. Lors d'un combat, les Gunners peuvent choisir l'angle de tir tout autour du vaisseau puisque les canons sont montés sur tourelles.

## LES MISSIONS

Votre but à atteindre est de gagner suffisamment d'argent pour atteindre Boughene. Megatraveller 1 propose énormément de moyens de vous procurer de l'argent. Au cours de vos rencontres avec les personnages que vous croisez sur les différentes planètes, vous connaîtrez leurs besoins. Vos plus fidèles clients sont les moines. Certains vous confieront des missions et d'autres seront toujours prêts à vous acheter quelque chose. Ils cherchent des rubis, des armes de collection et autres choses bizarres. D'autres vous confieront le transport d'un paquet plutôt louche... Dans les astropops modernes vous pouvez acheter des marchandises afin de les vendre sur d'autres planètes. Par exemple l'eau et les épices s'achètent à 1000 le conteneur sur Elita et se revendent 15000 sur Ulsky. En sachant que votre vaisseau peut transporter 20 conteneurs, faites le calcul! Mais ce qui rapporte le plus est sûrement la chasse aux chasseurs de

peines (NDC - «Qui sont d'ailleurs à votre poursuite et aux trands.



## CONCLUSION

Je pourrais vous parler de Megatraveller 1 sur encore une dizaine de pages. Ce jeu est hyper complet et comporte tout ce que l'on attend d'un jeu de rôle (sur micro, bien sûr): commerce, relations, actions, arnaques (c'est mégalotable), joutes et peines. Il a déjà été testé sur PC dans notre numéro d'octobre 90, mais les versions Amiga et ST sont réellement plus complètes et agréables. En effet, les graphismes ont été sensiblement améliorés (pour une fois que le ST dépasse le PC) et le jeu est plus convivial. Malgré sa complexité certaine (du moins au début) qui demandera plusieurs heures de manipulations mortelles, Megatraveller est LE JEU du moment. Et ce n'est qu'un début car d'autres scénarios sont attendus, avec impatience en ce qui me concerne!

**91%** Jeu de rôle / aventure  
Évalué par Emmanuelle  
Amiga / ST (dispo)  
PC (dispo)



Jean Deloitte

# ARMOUR-GEDDON

Si vous avez aimé Carrier Command, F29 Retaliator et Battle Command, alors vous allez adorer le nouveau jeu de Psynopsis, qui regroupe un peu de tout ces titres. Stéphane, qui tenait absolument à s'entraîner d'ores et déjà au maniement des tanks et avions, s'est fait un plaisir de le tester.

L'Apocalypse nucléaire ayant nettoyé une bonne partie de la planète, un combat entre les survivants s'engage. Vous faites partie de l'armée, et la population ayant survécu vous tient responsable de ce qui est arrivé. Du coup, elle a pris les commandes d'un satellite d'attaque, capable de faire exploser votre base et toute la région avoisinante. Fort heureusement, le satellite a besoin d'un long temps de charge avant de pouvoir faire feu, ce qui vous laisse le droit à une contre-attaque. Votre but est de récupérer divers éléments d'une bombe nucléaire, de les assembler et ainsi de faire définitivement exploser les rebelles.



Le bombardier est d'une lenteur incroyable, il est très lourd, peu maniable et consomme énormément de fuel, mais il est cependant nécessaire pour bombarder les bases ennemies, larguer des modules et enfin utiliser la bombe atomique.

D'une manière étonnante, le jeu ne comporte que six missions, ce qui semble à première vue ridicule. Si je vous d'un puissance de feu qui, en fait l'ennemi le plus destructeur de votre côté. Il ne de jeu, je n'étais toujours pas passé de temps en temps lors de la seconde mission, vous comprendrez manœuvres trop violentes.

L'hélicoptère est particulièrement pratique pour éliminer les cibles au sol, il est rapide, et mission doit vous permettre de bombarder une fois que vous le piloterez correctement. Pour accomplir les missions, il s'avérera très pratique. Il est missions, vous pouvez utiliser jusqu'à quatre contre une bonne cible pour les ennemis véhicules à la fois. Comme par magie et est assez difficile à tuer, mais, il y a également six types de véhicules.

Le tank lourd possède une excellente résistance, mais il est lent et consomme beaucoup de fuel. Il permet également de collecter les morceaux de la bombe. Il avait mission qu'il soit protégé par un avion, sans quoi il n'est pas loin. Il prend du temps à stopper.

Le tank léger est rapide, consomme peu de fuel, et peut aussi ramasser les morceaux de bombes. Maniable, il peut résister à presque toutes les attaques si vous le contrôlez bien. Il s'arrête plus rapidement que le tank lourd.

L'hovercraft est très rapide, ne consomme quasiment pas de fuel, mais est infirm à piloter. C'est dommage, car il est le seul à pouvoir évoluer sur l'eau. On arrive tout au plus à aller dans la direction voulue, mais il ne faut pas avoir à décoller.

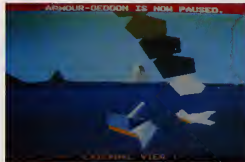
Il faut souvent utiliser plusieurs engins en même temps, et que le passage (instantané) d'un hélicoptère à un avion demande quelques secondes d'adaptation. Fort heureusement, vous n'avez pas à vous occuper des six véhicules en même temps. En effet, il est possible de programmer la destination d'un véhicule, ce qui permet de le laisser partir vers sa cible pendant que vous préparez d'autres engins. Cependant, il faut veiller à ce qu'il ne se fasse pas attaquer, sans quoi vous perdrez vos engins sans comprendre pourquoi!

Au niveau de l'équipement disponible, vous avez le choix. Chaque véhicule dispose d'un écran protecteur, mais nombreux sont les gadgets utilisables. En dehors du laser, des missiles, des bombes, des roquettes, des charges, vous pouvez utiliser un "cloaker". Cet engin vous rend, lorsque vous l'utilisez, invisible à l'ennemi. Cependant, il pompe un fuel monstrueux, et risque de vous faire tomber en panne d'essence tôt ou tard. A utiliser au minimum! Lorsque la nuit tombe, il faut vous équiper d'un "nightstir" qui vous permettra de voir comme en plein jour, dans de superbes teintes d'un vert très élégant. Vous pouvez également larguer avec le bombardier deux types de modules. Le module de fuel permet au véhicule qui le trouve de refaire le plein, si vous n'avez pas sans. C'est souvent nécessaire, tant les cibles sont droguées de votre base. Le module téléporteur permet à l'engin qui passe dessous de

ressortir sous un autre module téléporteur, largué à l'avance par le bombardier. C'est un bon moyen pour progresser rapidement, si ce n'est que le bombardier étant une cible facile, il n'est pas facile de le faire voler très loin. Le maniement des engins se fait à la souris ou au joystick, et quoiqu'il arrive au clavier, de nombreuses touches étant utiles pour le jeu. Il vous faudra d'ailleurs quelque temps avant de les connaître toutes.



La zone de jeu est immense, puisqu'elle représente un carré de 80 km de côté! Autant dire donc que les paysages et cibles sont très variés, pour notre plus grand plaisir. Comme vous pouvez construire autant de véhicules que vous le désirez, tant que vous disposez de matières premières, le jeu n'a pas de fin. Une mission peut vous prendre du temps à accomplir, mais tant que le satellite rebelle ne détruit pas votre base, vous pouvez continuer à jouer. C'est utile, parce que les premières parties vont être difficiles. En fait, on commence à jouer à Armour-Geddon de manière





# CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT



Après F29 Retaliator arrivé le mois dernier sur PC, plus rien ne pouvait nous étonner en matière de combat aérien. Mais cette belle certitude fut vite brisée dès les premières minutes de prise en main de Chuck Yeager's Air Combat. D'un réalisme étonnant, c'est surtout le très grand nombre d'options originales qui a séduit Mic Dax.

## QUE VOIT-ON

Dans un simulateur de vol ou de combat aérien, que voit-on pendant 80% du temps que dure une partie? C'est le ciel, c'est l'horizon. Parce que c'est comme ça, autant faire de telle sorte qu'il soit agréable à regarder, cet horizon. L'auteur a su exploiter les capacités du PC, et on se retrouve, sur les versions VGA 256 couleurs, avec une ligne d'horizon délicatement ornée d'un joli dégradé de couleurs du plus bel effet. Mine de rien, c'est très agréable, et cela ne fait qu'augmenter le souci qu'a eu l'auteur de figurer

les détails. On est d'ailleurs conforté dans cette idée dès que l'on s'approche du plancher des vaches. On peut survoler quelques reliefs, des plans d'eau, des habitations, des champs, des routes, des arbres, chose normale pour un simulateur de vol mais nettement plus appréciable quand il s'agit d'un simulateur de combat.

Mais l'atout principal du jeu, c'est bel et bien le réalisme formidable des situations de combat, avec, par exemple, ces formations de quatre ou cinq Mig 21 volant votre cockpit de quelques pieds, ou en profitant pour le cribler au passage de quelques impacts, le tout en 3D et à une vitesse grand V.

Vous devrez d'ailleurs commencer par vous habituer à cette animation stupéfiante, afin de bien maîtriser votre appareil. Nous y reviendrons, mais sachez dès maintenant que vous pourrez vous mettre successivement aux commandes de plusieurs engins, imposant un pilotage bien particulier, propre à leur dynamique, à leur poids et à leurs capacités. Vous vous ferez sans doute plaisir en admirant votre appareil grâce aux multiples vues extérieures possibles. A celles que l'on retrouve dans tous les simulateurs viennent s'ajouter les vues cyclique (une caméra tourne autour de votre avion) et "télévisive" (une caméra fixe, se maintenant par magie dans les airs, filme votre passage : c'est sans doute une des vues les plus impressionnantes). Quand vous avez repéré un ennemi, il vous est possible de le voir évoluer à partir d'une caméra le suivant, ou bien de suivre son pilotage en profitant d'une caméra placée carrément dans son cockpit : on ne se refuse rien. Trois-lui dessous, et vous pourrez suivre la trajectoire de votre missile : c'est, là encore, assez spectaculaire. Pour en finir avec toutes ces caméras (c'en ai compté 19), vous pouvez les diriger vous-même, les tourner, les faire monter ou descendre, zoomer et rétro-zoomer. A propos de caméra, il y a une petite surprise, je vous en parlerai plus tard. Mais rappelez-vous que vous êtes d'abord aux commandes d'un avion, et que vous avez à accomplir une mission : l'ennemi

ne vous fera aucun cadeau, il ne manquera plus que ça.

## L'AVION

Dès que vous aurez appris à connaître les réactions de votre appareil, lancez-vous les adversaires. Ce ne sera pas très compliqué, vous disposez dans la plupart des cas d'instruments très pratiques. Vous savez sans doute ce qu'est un radar, je n'ai pas besoin de vous expliquer? Sachez cependant que vous pourrez facilement prendre connaissance des coordonnées de vos ennemis ou de vos alliés, ce qui facilite grandement les choses. Si cela ne vous suffisait pas, ce cher bon vieux Chuck peut, si vous le souhaitez, vous conseiller de temps à autre, quand il s'agit par exemple de détacher à cause d'un ennemi par trop insistant à vouloir vous disjoindre par l'arrière, quand il faut lâcher des lettres pour déguiser un tir de missile, ou bien tout simplement quand il est souhaitable de prêter un peu plus d'attention à votre pilotage, parce que, d'accord, il est beau le dégradé de couleurs de la ligne d'horizon, mais il y a un avion à piloter, et il a parfois tendance à piéger du nez.

A l'écran sont affichés tous les renseignements habituels (altitude, cap, vitesse, horizon artificiel, armement, etc.), mais vous serez agréablement surpris de voir indiquer, entre autres, le pourcentage de réussite de vos tirs évalués sur la cible que vous aurez repérée, ce qui vous permettra de vous mettre dans les conditions propices au tir le plus efficace possible.

Vous pouvez piloter votre engin à partir du clavier, de la souris ou du joystick. Cette fois-ci, j'ai choisi le joystick, et je vous conseille humblement de le faire aussi, pour la bonne raison que la souris est quasiment impraticable, et d'une, et que le pilotage au clavier nécessite tellement d'attention (et de doigts) que vous passerez à côté d'options intéressantes, et de deux. La maniabilité de l'avion est un vrai plaisir, pour peu que vous sachiez, comme votre serviteur, pouvoir enchaîner les figures

à un rythme cadencé. Ça n'a l'air de rien, mais vous pourrez enfin parvenir à poursuivre votre ennemi, ça, dès qu'il se sent libre à votre portée, se donne à fond dans les figures les plus barbares qu'il soient (NDAALR (Note De l'Auteur : A La Rédaction), ce sont sans doute des figures très techniques, mais moi, j'appelle ça des figures barbares, et basta).



## LE SON

C'était le grand point faible de F29 sur PC, ce n'est pas le cas de Chuck Yeager's Air Combat. Équipé d'une carte Ad-Lib ou Soundblaster, votre PC va ronronner, vomir ou cracher, selon l'état et la vitesse de votre appareil. Par ailleurs, un petit signal sonore vous avertit quand un ennemi vous tient dans son viseur, un autre vous indique que vous avez rendez-vous, à l'arrière, avec un missile. Un autre encore vous informe (un peu tard, mais c'est de votre faute), que vous avez été pilonné et que votre engin n'a guère apprécié, du genre les allemands se sont fait la malle. Il vous faudra vite apprendre à distinguer ces avertisseurs, histoire de parer rapidement aux dangers qu'ils annoncent. Rien à voir avec les whistlers géométriques de F29. Enfin, vous aurez droit régulièrement à des conseils que Chuck Yeager lui-même a enregistrés, avec sa vraie voix digitalisée, on ne se moque pas du chat. Vous retiendrez de ce court paragraphe consacré aux sons qu'ils sont bons, il n'y a rien à redire, mais on ne va pas non plus en faire un roman, il est temps de passer aux missions.

## LE JEU

Il y a deux façons d'aborder le jeu, et c'est un des points forts de Chuck Yeager's Air Combat. Mettons que pour le moment, nous n'avons vu qu'un tiers du saut, en découvrant petit à petit ses différentes possibilités. Cela correspond à l'option "Test Flight" du menu principal, qui vous permet de vous familiariser avec le pilotage. C'est fait, passons maintenant aux choses sérieuses et allons cliquer dans.

## FLY HISTORIC MISSION

\*Étape au avion histor.

Cette option vous met dans la peau d'un pilote ayant à accomplir une mission au cours de la Seconde Guerre Mondiale, de la guerre de Corée, ou de celle du Vietnam. Pour chacune de ces périodes, vous pouvez choisir parmi plus ou moins 15 missions, au cours desquelles vous endosserez un uniforme américain, russe ou allemand. Pour passer de parler dans le vague, choisissons la mission "Escort", où vous avez pour ordre de détruire vos bombardiers B-17 contre les méchants agresseurs nazis, une mission relativement facile. Encore que cela dépend de vous : vous pouvez choisir le niveau d'expérience et d'agressivité de vos ennemis. Je vous préviens, il est extrêmement compliqué de parvenir à accomplir une mission pour laquelle vous aurez à faire face à des ennemis "experts" : ils sont combattifs au possible, c'est normal puisqu'il s'agit de l'élite de l'armée ennemie, et en plus ce sont des méchants nazis, alors que vous n'êtes qu'un américain après de liberté. Bon, choisissons les "Easy", pour commencer. Touton Chuck vous présente sommairement la mission, mais vous pouvez obtenir des informations plus détaillées en cliquant dans "Tactics". Chuck explique alors quelles sont les caractéristiques des avions en présence, et quels sont les rapports de force. Enfin, parce qu'il vous aime bien, il vous indique quelle est la meilleure stratégie à adopter pour avoir toutes les chances de votre côté.

Vous voilà enfin en l'air, jouez le choc de berger autour de vos B-17. Vous repêrez vite deux charmants Mes-

serchmitt 109. Les B-17 les ont eux aussi localisés, et vous préviennent par un message radio "Deux avions allemands à 11 heures en haut". Tout au long du combat qui va suivre, vos petits protégés vous tiendront au courant de la situation par de tels messages. Vous avez choisi votre cible, et avez ouvert une fenêtre d'information sur votre adversaire, grâce à quoi vous prenez connaissance de ses principales caractéristiques et surtout de ses déplacements, ce qui facilite la poursuite que vous engagez maintenant. S'il parvient à vous échapper, un marqueur vous indique quel est le chemin le plus court à suivre pour le retrouver (c'est d'ailleurs une option qui n'existe pas pour les missions se déroulant pendant la Seconde Guerre Mondiale, autant pour moi...). Ça y est, vous l'avez dans votre visier, il est à portée de mitrailleuse, vous avez 67% de chance de le descendre, ne vous gênez pas pour tirer, puisqu'on vous dit que c'est un nazi.



Au cours des premières missions, vous aurez certainement du mal à finir elles. Heureusement, vous pouvez sélectionner quelques aides. Ainsi, vous pourrez décider d'être tout bonnement invincible (sin tiens...), insensible aux volées ennues, ou bien avoir des munitions infinies. Cela vous permettra de progresser dans le jeu et d'apprendre le pilotage de votre machine en plein combat. Quand vous aurez fini votre mission, Chuck fera un résumé de vos exploits plus ou moins glorieux, et vous aurez tout loisir de consulter les statistiques. Vous y apprendrez combien d'adversaires vous avez descendu, quel est le pourcentage de tirs ayant atteint leur cible, la durée de votre vol et l'état de la machine que l'armée avait placée sous votre responsabilité. Avant de passer au second niveau du jeu, sachez que certaines missions vous

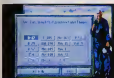
feront voyager pendant de longues minutes, ce qui peut vous agacer. Heureusement, vous disposez d'un "Time Compressor", qui permet d'accélérer de deux à quatre fois la marche du temps. Mais gare à l'arrivée des ennemis, leur assaut lui aussi se fera de deux à quatre fois plus vite!



#### JE ME LES SUIS TOUJOURS FAITES!

Quand vous aurez fait le tour de toutes les missions, il se pourrait que vous vous ennuyiez. Ne jetez pas le jeu, il reste une option dont nous n'avons pas parlé, et c'est certainement celle qui est la plus innovante. Il s'agit ici de créer sa propre mission, en inventant librement le scénario. Choisissez votre avion (parmi six différents), précisez à quelle altitude vous volez, et à quels ennemis vous allez être confronté. Vous construisez ce scénario en composant une phrase du type "J'étais à 40000 pieds dans mon Mig 15 quand je vis cinq sales impérialistes dans des B-29 et trois capitalistes dégoûtants dans des F-4. Les types qui pilotaient ces avions étaient de bons combattants". Il n'y a aucune restriction, vous pouvez chercher des noies à un seul ennemi comme à cinq, à six, à sept. De même, vous pouvez vous amuser à jouer dans l'anachronisme, en confrontant des avions de différentes générations. Avant de commencer votre mission, vous pouvez examiner les protagonistes que vous avez choisis, en les regardant sous toutes les coutures, en deux ou en trois dimensions si ça vous chame, et vous reprenez des informations données quels sont les points faibles de ce genre. Là, encore, Chuck vous prodiguera ses meilleurs conseils, il aimera! Vous voir rentrer sain et sauf, même si

vous avez choisi de piloter un Mig 21. Si vous aimez, c'est plus fort que lui! Bonne chance pour votre mission. Vous voilà de retour. A noter qu'il est pour une fois très aisé de se poser, c'est assez remarquable pour qu'on le souligne. Vous pouvez consulter vos résultats, mais vous pouvez aussi visionner un enregistrement des dernières minutes de votre vol, grâce à un magnétoscope très simple à utiliser (un passage, on aurait pu faire encore plus pratique en agissant directement sur le curseur "Time"), c'est la petite surprise que je vous annonce plus haut. Il dispose de toutes les vues énoncées dans les premiers paragraphes, ainsi qu'une vue en 3D, où les appareils sont représentés par des points dans un cube en fil de fer, on peut alors suivre les déplacements de chacun d'entre eux. C'est un gadget, c'est une bonne idée.



#### LA DOCUMENTATION

La version anglaise que j'ai lue est très complète, et non dénuée d'humour. On commence par une citation du très pacifique ancêtre Chuck: "In es sci pour descendre l'ennemi, qu'importe si c'est



un bombardier ou un chasseur, si tu as des missiles ou des balles. C'est la seule chose qui soit vraie dans toutes les guerres". Pour nous situer le personnage, on a droit à une interview peu franchement méprisante, mais il fallait bien lui passer la pomme pour pouvoir utiliser sa renommée au vieux Chuck. Sur les 180 pages de cette notice, une bonne partie est consacrée à des considérations techniques sur le pilotage, et elles sont vraiment intéressantes, voire indispensables pour bien comprendre le vol des appareils.

#### CONCLUSION

Il vous faudra un peu de temps pour maîtriser votre aigle, et un peu plus encore pour connaître les principes de base du jeu, mais vous serez vite motivé par la beauté de l'animation et des graphismes. Grâce à une réalisation

irréprochable, Electronic Arts peut attendre sereusement les prochains simulateurs de combat autorisés ces derniers

**Jeu de simulation**  
Édité par ECA

**97%**

PC (juin)

**Mic Dax**

### LE MEILLEUR DE L'AVENTURE EN COMPILATION

Amélioré et enrichi par l'éditeur de France

Un jeu de simulation de simulation à la fois simple et complexe, le plus complet et le plus détaillé jamais publié en France.

**Enfin une compilation 100% Aventure, totalement graphique avec les meilleurs jeux d'aventure français et étrangers.**

Un scénario inédit, une aventure à la fois simple et complexe, le plus complet et le plus détaillé jamais publié en France.

**4 DOOR**

TEXTES ÉCRANS ET MANUELS entièrement en FRANÇAIS

**36 15 LSA**

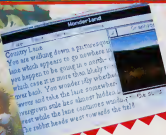
UNE NOUVELLE AVENTURE À LA FOIS SIMPLE ET COMPLEXE

**STAG-PC**

Une aventure à la fois simple et complexe, le plus complet et le plus détaillé jamais publié en France.

Disponible dans les meilleurs points de vente

# WONDERLAND



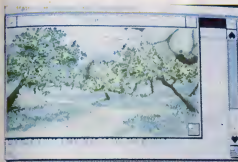
Testé sur PC dans notre numéro de décembre dernier, Wonderland aura encore mis dix mois pour être disponible sur Amiga et ST. Stéphane, qui aura décidément bien profité des jeux d'aventure / texte ce mois-ci, s'est jeté dans l'adaptation de son livre favori (42). Pas étonnant qu'il soit toujours en retard à ses rendez-vous !



**S**i vous ne connaissez pas l'équipe de Magnetic Scrolls, c'est que vous n'avez pas suivi l'arrivée des micros 16-bits depuis le début. Au tout début du ST et de l'Amiga, ces braves Anglais nous avaient submergé d'excellents et superbes jeux d'aventure / textes, dont les décors graphiques étaient aussi sublimes que peu nombreux. On se souvient de The Pawn, Guild Of Thieves, Corruption ou encore Fish ! Avec Wonderland, nous avons droit à leur premier soft utilisant un système de jeu tout nouveau, visant à en faire le premier jeu d'aventure / texte ne demandant rien à taper au joueur. Si cela peut paraître un peu fou, c'est pourtant tout à fait réussi.



Le principe du système est tout simplement basé sur une gestion réussie de fenêtres multiples, que vous pouvez ordonner comme vous le sentez. En dehors de la fenêtre de jeu, où apparaissent les textes, vous pouvez avoir une fenêtre graphique, proposant très souvent une image suggestive du lieu où vous vous trouvez, et parfois même animée. Ajoutez à ceci la possibilité



d'avoir une boussole pour les déplacements, une fenêtre indiquant les objets dont vous disposez, une autre indiquant les objets et personnages se trouvant dans le jeu où vous êtes, et enfin une fenêtre où se dessine, au fur et à mesure de votre progression, les plans du jeu ! Autant dire que chaque fenêtre apporte ses informations complémentaires, mais surtout une jouabilité bien meilleure. Ainsi, il suffit de cliquer sur une pièce du plan pour y aller automatiquement, et de prendre l'écabe d'un objet de la fenêtre du lieu et de la glisser jusqu'à la fenêtre inventaire pour l'utiliser. Mais ce n'est pas tout. Si vous cliquez sur un objet, une fenêtre s'ouvre à ses côtés, avec tous les verbes d'action s'y appliquant. Vous pourrez ainsi accomplir bon nombre d'actions complexes sans même avoir à taper au clavier. En fait, les situations nécessitant l'usage du clavier sont vraiment exceptionnelles.



Au niveau scénario, autant dire que l'on retrouve avec plaisir tous les personnages et toutes les situations du

chef-d'œuvre de Lewis Carroll, que le vous conseille d'ailleurs de lire (série ?) si Alice vous fait seulement penser au dessin animé de Walt Disney. C'est une oeuvre autrement complexe à saisir que ce que l'on pourrait croire à la première lecture. Quoi qu'il en soit, le Pays des Merveilles est un lieu ludique pour un jeu d'aventure, et vous serez confronté à des situations aussi surprenantes que dans le livre. Afin de piquer les connaisseurs, le scénario diffère en plusieurs points du récit du roman, et quelques nouveautés de ci de là viendront tout changer. Attention à ce jeu, qui comme tous les Magnetic Scrolls, est d'une complexité assez grande. Si vous n'êtes habitué qu'au jeu Sierra, Lucasfilm ou Delphine, autant dire que vous n'allez pas passer la première éponge... d'autant plus que Wonderland est entièrement en anglais, et demande une bonne maîtrise de cette langue.



L'adaptation sur Amiga et ST présente quelques défauts. Tout d'abord, les chargements incessants, et surtout d'une longueur incroyable pour les gra-

phismes, obligent le joueur à utiliser Wonderland uniquement sur disque dur à moins qu'il ne se prive des graphismes, ce qui serait bien dommage tant ils sont aussi somptueux que sur PC. Wonderland est conseillé pour les possesseurs d'ordinateurs ayant au moins un mégaoctet de mémoire, sans quoi vous perdrez beaucoup des possibilités du système. Signalons que sur Amiga, il est possible de jouer en haute résolution si on le veut, ce qui est une bonne initiative ! Un jeu sublime, mais à réserver aux fans du genre et à ceux qui disposent d'une bonne configuration.



**90%** Jeu d'aventure  
Écrit par Virgin  
Amiga / ST (disque)  
PC (disque)



Stéphane Lavoisard



# SECRET OF THE MONKEY ISLAND



Sa sortie, tant attendue sur Amiga et ST, ayant enfin lieu, nous en profitons pour tester à nouveau The Secret Of The Monkey Island, assurément le meilleur jeu d'aventure signé Lucasfilm Games. Selon Stéphane, il méritait même le 4 d'Or de l'an passé, mais celui-ci lui a été ravi par Cadaver, disponible alors sur plus de formats. En attendant, Stéphane, qui a un moment pensé devenir pirate et se rebeller contre l'Armée Française, a testé avec plaisir ce jeu.

Nous qu'en plus d'être l'adaptation de la version PC de Secret Of The Monkey Island, nous avons droit d'origine à la version française... et pas n'importe laquelle ! En effet, non seulement la boîte et le manuel sont en français, mais bien sûr tous les dialogues et textes du jeu,

ce qui en fait assurément un produit très grand public.

Avant de vous parler du scénario, laissez-moi vous expliquer le système de jeu, pour ceux en tout cas qui n'auraient pas joué à Indiana Jones & The Last Crusade, Zak Mac Kracken & The Alien Mindbenders, ou encore Maniac Mansion. Il s'agit donc d'un jeu d'aventure animé dans lequel vous dirigez un personnage à travers de multiples décors, prenant parfois plus d'un écran et défilant alors horizontalement. Les lieux que vous traversez sont très nombreux, et peuplés de personnages plus ou moins étranges. L'intérêt d'un tel jeu est non seulement d'être entièrement graphique, mais également très animé. Les personnages, et vous-même, se déplacent et agissent constamment, ce qui donne réellement vie au monde dans lequel se déroule l'histoire. En dehors d'arpenter les tableaux du jeu, vous avez surtout la possibilité d'interagir avec le décor ou les personnages, en utilisant des commandes très simples, accessibles à la souris. Ainsi, vous pouvez Ouvrir un objet, le Fermer, l'Examiner, le Pousser, le Tirer, le Prendre, le Donner, l'Utiliser, le Mettre en Marche ou l'Arrêter, et enfin Parler à un personnage. Pour agir, il suffit donc à l'aide de la souris de cliquer sur le verbe à appliquer, affiché en bas de l'écran graphique, puis directement sur l'objet ou la personne représentée à l'écran. C'est particulièrement simple, et cela permet bon nombre d'actions possibles. Lorsque vous parlez à quelqu'un, vous avez régulièrement à choisir une phrase parmi plusieurs. A vous de prendre celle vous paraissant le mieux correspondre à la situation, à la personne et à vos besoins du moment. Comme un jeu de ce type ne se termine pas d'un seul coup, vous pouvez sauvegarder une partie pour la reprendre plus tard.



Enfin, de temps en temps, des scènes se déroulent en d'autres endroits que celui où vous êtes venu faire progresser le scénario.



Secret Of The Monkey Island est à la fois un clin d'œil à tous les films d'aventure et de cape et d'épée, avec le mépris d'être assez parodique. Le jeu est plein d'humour, ce qui se voit dans les dialogues ou les situations, et les anachronismes volontaires sont toujours bienvenus. Dieu merci ! grâce à la traductrice Janine Plac, tous les jeux de mots et l'humour sympathique du jeu se retrouvent dans la version française, ce qui représente un véritable tour de force, tant certaines blagues de la version anglaise étaient "typiques" de la langue.



Vous jouez donc le rôle de Guybrush Threepwood, un jeune homme dont le rêve est de devenir pirate et d'arpenter les mers à la recherche de l'Aventure. Quel de plus logique pour lui que de commencer sa quête sur l'île de Mêlée, port d'attache de tous les plus grands pirates. Là, il rencontrera vite le Conseil des Pirates lui demandant de passer trois épreuves tests. Il faudra que Guybrush prouve sa valeur au combat à l'épée en battant le Maître d'Armes, mais aussi en dérobant une idole dans la maison du Gouverneur de l'île (une femme bien mystérieuse) et enfin en trouvant le trésor caché de

Mêlée. Une fois ses preuves faites, Guybrush se retrouvera plongé dans une sombre histoire qui l'entraînera à devoir résoudre l'énigme de l'île du Singe, une île voisine de celle de Mêlée. Tout est hé à la disposition récente d'un pirate nommé LeChuck. Celui-ci a coulé à bord de son bateau, dans de mystérieuses circonstances, et il arpente désormais les mers à bord de son vaisseau fantôme, semant une telle terreur que plus un seul pirate n'ose sortir. A vous de découvrir le pourquoi de toute cette histoire, ce qui vous obligera à résoudre bon nombre de problèmes.



Secret Of The Monkey Island ne fait pas partie de ces jeux d'aventure insurmontables. Au contraire, tout y est fait pour que l'on reste bloqué le moins souvent possible, et il est très rare de mourir.

Ne serait-ce que pour le système de combat à l'épée, le jeu vaut bien son prix. Ce dernier est particulièrement violent, mais uniquement verbal. En fait, les deux combattants s'envoient des insultes, et c'est à celui qui clamera le bec de l'autre que la victoire revient. Tout au long du jeu, il vous faudra donc apprendre de nouvelles insultes vous permettant de battre même les plus valeureux combattants. Plein d'humour, Secret Of The Monkey Island, en plus d'un scénario bourré de trouvailles sympathiques, regorge de situations originales.



Graphiquement particulièrement réussi, avec des musiques d'ambiance excellentes sur Amiga, The Secret Of The Monkey Island est sans conteste le plus prenant, le plus original et le plus drôle des jeux venus de chez Lucasfilm Games. Il s'adresse à un public large, car parents et enfants y passeront des heures et des heures. Pas étonnant qu'une suite soit déjà en préparation, sous-titrée Chuck's Revenge.



**95%** Jeu d'aventure  
Édité par Lucasfilm  
Amiga / ST (dispo)  
PC (dispo)



# NASCAR CHALLENGE



Depuis Indianapolis 500, on attendait impatientement la sortie de Mario Andretti's Racing Challenge. Surprise! c'est Mirrorsoft qui étonne tout le monde en éditant ce jeu américain, qui sans atteindre la perfection du jeu d'Electronic Arts, propose quelques options plus sympathiques. Didier, véritablement suspendu à son volant, a testé pour vous...

**D**errière ce nom à rallonge se cache un jeu de course de voiture de type stock-car, plutôt réussi. Le circuit est vu de l'intérieur de la voiture et aucune autre vue extérieure en temps réel n'est possible durant la course, ce qui est un peu dommage. En revanche un système vidéo vous permet de revoir un ralenti d'une vingtaine de secondes à n'importe quel moment de la course. Dans ce cas, vous pouvez utiliser une des six caméras présentes sur le circuit (vue de l'in-



térieur de la voiture, vue d'hélicoptère, vue de la tour, vue de derrière la voiture...). Pour chacune de celles-ci, vous avez alors la possibilité de modifier l'angle de vue (haut, bas, droite, gauche) et de faire un zoom (avant et arrière). La vue de la course est bien sûr en 3D pour le circuit et la plupart des décors. Par contre les voitures sont dessinées en bitmap, ce qui est beaucoup plus beau et réaliste que des voitures dessinées en 3D.



La course en elle-même se déroule sur un des 8 circuits les plus célèbres des USA. De difficulté et de longueur variables, ils sont globalement assez difficiles, surtout celui de Sears Point, tertiaire à souhait. Vous avez le choix entre trois voitures quelques peu modifiées: une Ford Thunderbird, une Chevrolet Lumina ou une Pontiac Grand Prix. Au premier abord, le nombre limité de voitures accessibles peut sembler décevant, mais au final il n'en est rien. En effet, avant chaque course, vous pouvez effectuer divers réglages sur votre voiture pour améliorer ses perfor-



mances et la préparer spécialement pour le circuit sur lequel se déroule la course. Vous choisissez par exemple entre un moteur de qualification (plus puissant mais moins résistant) et un moteur réglé pour la course (défini par une estimatoire endurance). Ensuite, vous sélectionnez la taille de vos pneus intérieurs (partie gauche de la voiture) et extérieurs. En effet, pour la plupart des circuits, tous les virages sont à gauche. L'usure des pneus extérieurs (droits) est donc largement supérieure. A vous de mettre des pneus plus larges sur la droite de votre voiture, mais attention, dans ce cas la voiture tire à gauche. Très utile pour négocier les virages, cette tendance devient gênante dans les lignes droites. Ensuite vous pouvez définir la puissance motrice pour obtenir une voiture plus rapide mais moins nerveuse, ou le contraire. Enfin, il ne vous reste plus qu'à régler l'inclinaison du spoiler arrière pour modifier la prise au vent et l'adhérence au sol de votre voiture. Tous ces réglages sont essentiels, car ils influent énormément sur la conduite de votre boîte.



Ensuite, vous pouvez enfin vous essayer aux qualifications, puis à la course elle-même. Auparavant vous devez cependant choisir entre une boîte manuelle et une boîte automatique. De même, à vous de décider la longueur de la course sur chaque circuit. Enfin, vous pouvez ou non choisir de tenir compte du réalisme des dommages, auquel cas il faut vraiment faire attention à ne pas abuser de vos pare-chocs. Il faut bien sûr s'arrêter régulièrement au stand pour faire le plein d'essence, mais aussi pour réparer les dégâts. Le réalisme de la course est assez poussé, et si vous restez derrière un autre concurrent, vous économisez votre carburant et profitez de l'aspiration pour le dépasser.



Les courses sont vraiment difficiles et il faut pas mal d'entraînement avant de comprendre exactement quels sont les effets des modifications apportées sur votre voiture. Du moment que vous maîtrisez votre voiture et que vous connaissez bien le circuit, le jeu devient vraiment sympa à jouer. Assez rapide, l'animation n'est pas mauvaise, même si

le degré de détail des décors est assez faible. La voiture répond bien à vos sollicitations. Les bruits du moteur, des chocs et des dérapages contribuent beaucoup à l'ambiance de la course, qui n'en devient que plus réaliste. Les autres concurrents sont compétents et la moindre erreur peut être fatale. En fait, à grande vitesse, il faut plutôt éviter les chocs avec les autres voitures, car votre propre voiture ne résiste pas longtemps à un tel traitement.



Une simulation bien appréciable, assez dure, mais suffisamment originale pour laisser une très bonne impression.





## LES GLOKS !

### Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer (Electronic Arts/Amiga)

Alors que la version PC était excellente, nous avions déjà eu la surprise de nous retrouver face à une version ST lente et dont la 3D était bâclée. La version Amiga comporte les mêmes défauts rendant ce jeu intéressant ! Domage.

### Magic Candle (Mindcraft/PC)

A classer dans la catégorie jeux de rôles, Magic Candle semblerait à placer dans le Top Gök si nous en faisons un. Non seulement ce n'est pas beau et ça fait des bruits du genre bip-bip, mais en plus c'est joué par un système de jeu qui serait tout juste dit compliqué il y a dix ans sur 8-bits. Pour ceux voulant jouer de l'argent par les fenêtres... et encore !

### Medieval Lords (SSI/PC)

Ce produit a été développé à l'origine par des professeurs d'histoire désireux de rendre leur enseignement plus intéressant. Spécialisé sur le Moyen Âge en Europe, ce jeu n'a malheureusement pas profité d'une réalisation de qualité, élément qui d'habitude caractérise les logiciels SSI. Laid, pas très passionnant, cette simulation médiévale et économique est gérée en outre à l'aide d'un système de jeu lourd, peu pratique et redondant. Les options pour jouer à plusieurs (jusqu'à 10 humains, plus 6 joueurs gérés par l'ordinateur) et pour faire varier la difficulté sont insuffisantes pour relever le niveau général du jeu. On s'ennuie rapidement et le réalisme de cette simulation n'est pas frappant, la chance jouant un rôle beaucoup trop important.

## LES BOFS !

### Afrika Korps (Impressions/Amiga)

Ce nouveau wargame édité par Impressions possède encore une fois un systè-

me de jeu qui décidément ne me plaît pas beaucoup. Certes, la souris permet d'accéder aux différents menus et par conséquent à donner les ordres à vos unités, mais il aurait été très facile de rendre le tout un peu plus convivial. Le scénario est basé sur l'affrontement entre les troupes allemandes (Afrika Korps) de Rommel et la huitième armée commandée par Montgomery. Vous pouvez choisir n'importe lequel des deux camps, auquel cas votre objectif est différent. Au début du jeu, il est en outre possible de choisir parmi trois niveaux de difficulté. Malheureusement, les graphismes et les sons n'apportent absolument rien de plus au jeu, tant ils sont pauvres eux aussi.

### Amehm (CCS/Amiga)

Ce wargame a pour thème la Seconde Guerre mondiale et plus précisément l'opération "Market Garden". Elle a consisté au parachutage de trois divisions alliées derrière les lignes allemandes en Hollande, et avait pour objectif de capturer plusieurs ponts essentiels à l'avance de l'armée alliée. Un à trois joueurs vont donc s'affronter, pour prouver ou réfuter le bien-fondé de cette opération qui fut un échec. En fait, cinq scénarios sont proposés, plus ou moins longs (entre 7 et 26 tours de jeu) et offrant différents objectifs. Le terrain est représenté par une carte, sur laquelle des carrés signifient le type et la position des unités. Le système pour donner les ordres est très simple, via l'utilisation de la souris. Les graphismes et les bruitages sont à l'encore un peu trop moyens, mais le jeu reste assez intéressant et complet.

### Big Business (Magic Bytes/PC)

Big Business est une simulation économique et financière, dans laquelle vous gérez diverses usines (une vingtaine de différentes, chacune correspondant à un niveau). Le jeu oppose trois joueurs, l'ordinateur figurant le ou les autres adversaires si vous jouez seul ou à deux. Au début, tous les participants ont la même somme d'argent. Le but est bien sûr de gagner le maximum de dollars en investissant correctement. Vous pouvez favoriser la recherche, la publicité,



vos outils de production pour améliorer votre chiffre d'affaires... D'autres éléments assez sympas viennent en outre adoucir ce jeu qui sinon serait un peu triste. Vous pouvez ainsi déclencher des grèves chez vos concurrents (moyennant une certaine somme d'argent) ou les espionner. L'achat et la vente de matières premières, se fait au cours d'une phase de spéculation à la Bourse, où il faut savoir faire preuve d'astuce pour acheter moins cher et vendre plus cher. Divers événements aléatoires viennent en outre perturber ou favoriser le développement des usines pour chacun des joueurs. Les bruitages amusants (digitalisés) et les graphismes drôles (avec pas mal de petites animations sympas) font que Big Business est un petit jeu amusant.

### Booly (Loriciel/Amiga/PC/ST)

Amusant au début, Booly se révèle assez mécanique par la suite. Une fois l'astuce rigée, le jeu devient assez facile et répétitif, et même si la réalisation tient la route (sans être excellente), Booly ne retiendra que peu de temps le joueur devant son ordinateur.

### Eco Phantoms

#### Electronic Zoo/Amiga

Eco Phantoms est le jeu le plus étrange qu'il m'ait été donné de voir sur micro. En effet, vous ne savez rien sur le vaisseau que vous commandez, ni sur le monde que vous devez explorer, et vous serez dans cet état d'esprit pendant un bon bout de temps. Eco Phantom aggrave deux peurs en un. Je m'explique : la protection est tellement complexe qu'il s'agit presque d'un jeu de réflexion. Il faut organiser des figures dans un sens et en un temps record. L'astuce consiste à mettre la pause après chaque figure et de bien prendre son temps, sinon gare à votre sang-froid.

Dans Eco Phantoms vous venez de détourner un aéroport ECO appartenant à une organisation s'amusant à drainer l'énergie des planètes. Votre but est en gros de recueillir des informations, tout en cherchant à échapper à vos poursuivants, afin de reprogrammer l'ordinateur du vaisseau même pour stopper l'invasion et la destruction de notre bonne vieille Terre. Le jeu est composé de trois niveaux : le premier se déroule en Afrique, le deuxième sous l'eau et le dernier au pôle nord. Avant de partir, il faudra découvrir le fonctionnement de votre aéroport. Vous avez accès au cockpit principal comportant un écran et un laser, le communicateur permet de vous identifier, vis-à-vis de vos interlocuteurs, le collecteur permettant de ramasser les informations et diverses choses. Dans la salle des passagers vous devez vous occuper des personnes que vous recueillerez à votre bord (il faut les nourrir). Il existe aussi une salle des machines qu'il faut entretenir, une salle des robots comportant quatre machines que vous pouvez envoyer en mission. Le laboratoire submersif vous permet de fabriquer des défenses pour vous protéger des attaques macabriques. En bref, un jeu étrange, bizarre, mais pas dénué d'intérêt, qui demandera une approche lente et méticuleuse si vous voulez vraiment vous amuser.

### Lords Of Chaos (Blade/Amiga)

Ce jeu de stratégie se déroule dans un monde fantastique de type médiéval. Un à quatre joueurs s'y affrontent. Si vous êtes seul, l'ordinateur gère bien sûr votre adversaire, suivant un niveau d'intelligence que vous pouvez choisir. Chaque joueur dirige un magicien, plus les créatures qu'il a éventuellement invoquées. En outre, un certain nombre de créatures indépendantes agissent de leur côté. Le fait de pouvoir "summoner" une quarantaine de créatures différentes, plus pas mal de sorts (45 en tout) font que le jeu varie énormément d'une partie sur l'autre. De même, les actions possibles sont suffisamment nombreuses, tout comme les objets que vous trouvez, ce qui permet de donner une multitude d'ordres différents et beaucoup de possibilités. Malheureusement, les graphismes, bien que colorés, sont un peu

décevants, tout comme le système de jeu, un peu laid. Le pire reste tout de même la traduction française, catastrophique. Meux vaut jouer en anglais. Les trois scénarios proposés sont eux aussi un peu trop rapidement solvables, même si des disquettes de scénarios supplémentaires sont prévues. En outre, ce jeu devient rapidement sympathique du moment où vous jouez contre un adversaire humain. Les déplacements et actions de vos adversaires vous sont bien sûr dissimulés, tant qu'ils n'entrent pas dans le champ de vision d'une de vos pièces. Une meilleure réalisation, plus un ou deux scénarios supplémentaires auraient été les bienvenus.

### Mighty Bomback (Elite/PC)

Les amateurs de Bomback retrouveront leur héros préféré avec plaisir dans ce jeu qui, sans être une grande réussite, a l'avantage d'être simple à jouer et donc agréable ! Sans que la réalisation n'a rien d'incroyable, mais il plaira tout de même aux plus jeunes.

### Skulls & Crossbones

#### (Domark/Amiga/ST)



Cette adaptation du jeu d'arcade Tengou est particulièrement décevante. Les graphismes sont simplistes, la réalisation est très moyenne et la jouabilité assez mauvaise. Au final, un jeu sans grand intérêt !

### Stellar 7 (Dynamix/Amiga)

Adapté de la version PC, Stellar 7 souffre d'une animation particulièrement lente, rendant le jeu peu passionnant. Ce Battle Zone bénéficie pourtant d'une présentation soignée, mais cela ne suffit pas. Domage !

## Where In The World Is Carmen Sandiego (Broderbund/ST)

Cette enquête policière destinée avant tout aux novices, ou bien à ceux n'ayant pas très envie de réfléchir, ou encore à ceux souhaitant parfaire leur connaissance des pays et des capitales du monde, est enfin sortie sur ST. Les différences avec les autres versions, PC et Amiga, sont pratiquement inexistantes.

## LES HITS !

### Golden Axe (Virgin Games/PC)

Enfin disponible sur PC, Golden Axe s'avère être une réussite ! Bien sûr, la version n'est pas aussi bonne que sur Amiga ou sur un PC normal, mais sur un PC rapide, en dehors des graphismes (qui sont tout de même bons), l'on croirait jouer sur la machine d'arcade tant l'animation des personnages est fluide et le jeu rapide. Au final, une excellente adaptation pour PC, et l'un des meilleurs jeux d'action pour cette machine.

### HeroQuest (Gremlin/ST)

Testé le mois dernier sur Amiga, voici l'adaptation du célèbre jeu de choc MB sur ST. Avec moins de couleurs que la version Amiga, il demeure particulièrement sympathique. Les fans d'aventure/rôles apprécieront, et plus particulièrement les débutants et les jeunes, ce programme étant très grand public. Graphismes sympas, musique d'ambiance réussie. HeroQuest est un bon jeu de plateau !

### Lemmings (Psygnosis/ST)

On ne le répètera jamais assez : Lemmings de Psygnosis est LE jeu de l'année, enfin c'est mon avis et je le partage. Étant initialement sorti sur Amiga, les possesseurs de ST ont dû patienter un bon moment avant de pouvoir assouvir ce vice indispensable. La version ST est graphiquement équivalente, ce qui n'étonnera personne, mais souffre de broutages nettement moins bien réussis. Adieu le "oh no !" devenu légendaire ! Ce détail risque de chagriner les puristes, mais l'intérêt du jeu

reste intact, ce qui est tout de même l'essentiel. De longues nuits blanches vous attendent (mais vous êtes prévus sur la paquette !), surtout lorsque vous aurez franchi sans réel problème les suivants premiers niveaux. C'est après que les choses se gèlent sérieusement, et le plus rageant, c'est que la solution existe. Un conseil : lisez attentivement le nom de chaque niveau, il en dit parfois long. Bonne chance.

### Links : Firestone Country Club

Links : Bountiful Golf Course  
Access/PC



Les deux premières extensions pour Links viennent tout juste de sortir. Il s'agit de deux parcours photographiés, puis digitalisés par les gens de chez Access. Les digitalisations des différents trous de chacun des parcours sont tout simplement merveilleuses de couleur et de qualité. Bountiful Golf Course est un circuit de golf réputé pour ses nombreuses pentes et dénivellations. Situé en Utah, dans une région montagneuse, il offre un parcours vraiment difficile et stimulant. On s'y croiera !

Firestone South Course est lui un parcours légendaire, situé dans l'Ohio. Il fait parti d'un des premiers parcours de golf du fameux championnat PGA. Les photos ont été prises en plein automne, alors que la végétation arborait mille et une couleurs et les paysages sont à une grandeur. Vous commencerez à connaître par cœur les difficultés de ce



les dans la simulation originale ? Pas de problème. Avec ces deux nouveaux parcours s'ouvrent à vous de nombreuses heures de jeu passionnantes, mais aussi l'occasion de découvrir comme si vous y étiez, deux des plus beaux parcours de golf américains.

Il est à savoir en outre que la société Access a prévu de sortir un nouveau parcours lors des deux mois, dont certains seront hérités. En outre, une disquette de championnat et un éditeur de parcours devraient aussi paraître rapidement.

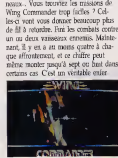
### Predator 2 (Imageworks/Amiga)

Nous l'avons testé le mois dernier sur ST, et le voici sur Amiga. Toujours aussi sympa pour les fans de jeu à l'opération Thunderbolt, la version Amiga est beaucoup plus rapide et fluide que la version ST, ce qui la rend plus jouable. Une bonne adaptation de l'film !

### The Secret Missions 2 : Crusade Origin/PC

Cette deuxième disquette de scénarios pour Wing Commander perpétue et renouvelle complètement l'intérêt de ce superbe jeu. Cette fois-ci, les flottes kilorakennes semblent converger vers le système de Rokkita. Votre vaisseau amiral est le seul à pouvoir s'y opposer, aucun renfort n'étant disponible à l'heu-

re actuelle. La raison pour laquelle les vaisseaux ennemis attaquent ce système reste un mystère. À vous de le découvrir. Vous serez aidé en cela par la détection d'un pilote libéré. À bord de son appareil, vous allez pouvoir vous infiltrer dans les rangs ennemis pour mener à bien vos missions, seize au total. Comme pour la première disquette de scénario, celui-ci se déroule avec de nouvelles scènes cinématiques illustrant les événements importants. Vous allez affronter de nouveaux vaisseaux ennemis, et surtout les pilotes d'élite de la Grande Impériale Kilrakite. Leurs capacités et leurs tactiques de combat sont un défi à vos talents de pilote. Ils ne restent pas bêtement devant vous en attendant d'être abattus, mais effectuent des vagues serrées, des vagues de l'arrière. Vous traverserez les missions de Wing Commander trop faciles ? Celui-ci veut vous donner beaucoup plus de fil à retordre. Faut les combats contre un ou deux vaisseaux ennemis. Maintenant, il y en a au moins quatre à chaque affrontement, et ce chiffre peut même monter jusqu'à sept ou huit dans certains cas. C'est un véritable enfer.



Heureusement, deux nouveaux coéquipiers viendront vous prêter main forte, à tour de rôle, lors de quelques-unes de vos sorties. Les missions sont assez variées : espionnage, repérage, protection et destruction d'objets divers. Beaucoup plus difficile que la première extension à Wing Commander, The Crusade demande des qualités de pilotage irréprochables, ainsi que l'élaboration de nouvelles stratégies de combat. Les quelques nouveaux graphismes (vaisseaux, scènes animées, écrans) suffisent à apporter un peu de sang neuf au général Wing Commander. En outre, une option permet de jouer à n'importe laquelle des 40 missions présentes dans le jeu original, option déjà présente dans The Secret Missions 1. Ceci permet de découvrir des missions du jeu original que vous n'avez pas eu la chance d'atteindre. Une extension bienvenue pour continuer à s'avancer sur Wing Commander. À posséder absolument.

### Spirit Of Excalibur Virgin Games/Amiga

Testé le mois dernier sur PC, ce jeu de stratégie et de rôles est arrivé sur Amiga. L'adaptation est d'excellente qualité, avec des graphismes tout aussi somptueux, et des musiques encore plus réussies. Attention cependant, le jeu comporte trois disquettes, et si vous n'avez qu'un seul lecteur, vous passerez plus de temps à changer de disquettes qu'à jouer. Mieux vaut y jouer sur disquette d'un !

### Supercars 2 (Gremlin/ST)

Moins colorée que la version Amiga, cette version de Supercars 2 teste le mois dernier, demeure tout de même excellente. Le scrolling multiréglage est incroyablement fluide du ST, et le jeu est très rapide. Cette course de voitures vue du dessus permet à sa ou deux joueurs de participer, et d'explorer les voitures adverses à l'aide d'armes diverses achetées entre chaque course. Très jouable et très prenant, c'est une totale réussite !





## NINJA REMIX

Toubab a trouvé pas mal de trucs. Sur le disque 1, au secteur 20, faites les modifs suivantes: changez 42 79 FF 82 40 42 38 en 60 1B 33 3C 60 00 00 00, puis 60 40 11 FC 00 02 82 0A en 15 34 33 3C 60 00 00 00, puis remplacez 61 00 00 00 4C 7A 00 FF par 10 CC 4E 39 4E 59 00 00. Ce n'est pas fini, remplacez 03 82 48 FF par 04 6A 60 2A, puis 02 D8 82 39 4E 02 D8 60 BA. Voilà, vous avez les vies infinies, et le choix du niveau de départ (Dans la deuxième chaîne à chercher, le "X" représente le niveau souhaité).

Jacques Camm, de la télématique, a trois jeux préférés, lui aussi: Arkanoïd (ST), Chip's Challenge (Lynx), et Sim City (ST).

## NINJA SEALS

"Salut Toubab", "Salut le Bideuilleur Malade", "Salut, salut. Bon, quels sont les trois jeux préférés, mon bon Baboune?", "Ah, tu m'en as eues une, là. Allez, Leovan Terramis, Kick OH2 et Xenon 2", "Et c'est sur Atari ST, mon bon Baboune?", "Bé oui, pardi, je n'ai qu'un ST", "Ha, d'accord. Et c'est par ordre de préférence, mon bon Baboune?", "Oui, par ordre de préférence.", "Ha, ok Bon, et maintenant, qu'est-ce que tu nous fais, là, mon bon Baboune?", "Eh bien, j'ai des vies infinies sur Navy Seals, et si tu continues de m'appeler 'mon bon Baboune', je t'appelle 'mon con', c'est vu?", "Ok, ok, vasy, je-nous tes vies infinies, s'te-plait."

Editez le disque 1, et remplacez 4E 59 00 00 00 00 00 00 par 31 3C 45 42 30 9E 4F FB 14 00.

"Eh bien merci Toubab", "Attends, j'ai aussi un cheat-code: si tu fais taper W0ZZIE sur le tableau des scores, puis appuyer sur Return...", "Ok, merci, Toubab", "Non, j'ai pas fin. Ca, c'est le cheat-code en QWERTY. En AZERTY, faut taper Z0WVIE", "Ha, ok Bon, salut.", "Oui, mais...", "Non, salut, Toubab, allez, salut", "Salut".

## TOTAL RECALL

Toubab a pris sa cartouche Ultimate Ripper, et voilà le travail, il a trouvé les crédits infinis chez 53 79 00 00 10 0C et remplacez 53 79 par 60 04. Pour l'énergie, mais seulement pour la phase 1, cherchez 53 79 00 00 FF 4A, et remplacez 53 79 par 60 04. Frank, le rédacteur adjoint, aime beaucoup les jeux sur micro-ordinateurs, voici ses trois préférés: les pat quatre. Normal, seuls les rédacteurs en chef (quatre) Tétris (Gameboy), FO (Super Famicom), Actraiser (Super Famicom) et

## SKULL AND CROSSBONES

Anoch a trouvé 255 crédits pour ce jeu: cherchez 11 7C 00 03 00 4B et remplacez 03 par FE. Pour les avoir infinis, les crédits, remplacez 53 28 00 4B par 60 02 4E 71. L'énergie infinie: Cherchez 31 40 00 36 et remplacez par 60 02 4E 71. Moon! fidèle parmi les fidèles sur 3615 GEN4, est quelque'un de très complice. Si on lui pose une question simple, il vous tartine une réponse très longue, et vous partez avant la fin, ou vous vous endormez si vous êtes fatigué, ça dépend pas mal de vos voix. Les trois jeux "récents" sur ST que Moon! affectionne tout particulièrement sont Speedball 2, Nine Lives (ou plutôt la demo sur le 3615 GEN4) et Lemmings.

Les trois jeux "de toujours" que Moon! préfère sont Ultima (la Saga), Great Courts, et Speedball. Merci, MooMoo



## ROCK'N ROLL

Toubab bosse cette fois-ci avec l'Ultimate Remplacer 53 39 00 02 17 8C par 60 04 00 02 17 8C, et c'est à faire quand on vous demande le nom du joueur. D'ailleurs voici des noms intéressants: JULIEWARDLEY (active le cheat mode), COUNTRY (éditeur de musique), RAINBOW ARTS (moi...), MAGIC CAP (pendant le jeu, la carte complète du niveau est disponible). Krazy Rex est le graphiste du groupe ST Connexion, qui réalise des démos. Ses trois jeux préférés sur ST sont Cadaver, Enchanted Land et Stunt Car Racer. Merci, Krazy.

## RECOVERY

Toubab vous permet de choisir à quel niveau vous souhaitez commencer. Cherchez 0C 79 03 03 00 02 45 18 et remplacez par 31 40 00 00 02 45 18 pour le niveau 2, X est égal à 6, à 9 pour le niveau 3, et à "C" pour le niveau 4. Chamaele est un membre des The Black Cats (TBC), le groupe qui a sorti la Yo Demo. On lui demande quels sont ses trois jeux préférés, il nous en pond cinq: Xenon 2, Wings Of Death, Tétris, Arkanoïd et Bolo. Merci, Cham! A bientôt sur GEN4.



## CHEAT-CODES

Attention! Nous vous donnons les cheat-codes tels qu'ils sont prévus par les programmeurs pour les machines anglaises (claviers QWERTY). Pour qu'ils marchent chez nous (claviers AZERTY), il faut remplacer le A par un Q, le Q par un A, Z par W, W par Z, et M par "m ou "n".

## BUILDERLAND

Toubab a trouvé les vies infinies: remplacez 33 AD 82 16 par 4E 71 4E 71. Pour choisir à quel tableau vous voulez commencer, cherchez la chaîne 70 01 2B 40 81 56 et remplacez le "1" du "01" par le numéro du tableau souhaité. Finalement, si vous le remplacez par "2", il faudra chercher 70 02 2B 40 81 56. Je le dis pour les 0.65% de débiles prodigés qui nous lisent. Au fait, c'est à faire deux fois, sinon, cool cool, ça plante. Salut, Toubab.

Sophie d'Oxygène, celle dont Moon! et KSmith (du 3615 GEN4) sont tombés amoureux lors, Sophie, donc, a trois jeux préférés: Cadaver (Amiga), Lemmings (Amiga) et Sim Earth (PC). Comment le sais-je, vous dites-vous? Je lui ai demandé.

## COMMOTRUCS

Il s'agit là d'astuces ne fonctionnant que sur Amiga (d'où le nom!), il vous faut un éditeur comme Smartdisk.

## SWTV

Castorax a trouvé les vies infinies: remplacez D16C 0044 611E 60E4 par 4A6C 0044 611E 60E4 et ne recalculez pas le checksum. A la masquette, ils ont du bol. Ils travaillent 10 jours pour fabriquer ce que vous avez la chance de lire aujourd'hui, et le reste du temps, ils n'ont rien à faire. Alors, dans ces conditions, on pourrait croire qu'ils jouent beaucoup. Mais Michel n'a jamais touché à un micro de sa vie, si ce n'est quand il a offert un ST à son charnant bambin, et Mireille ne connaît qu'un jeu, c'est Shufflepuck Cafe, et c'est sur Macintosh. Elle n'en connaît qu'un, mais quand elle y joue, vous pouvez faire une croix sur le Muc, il sera occupé toute la journée, et elle aussi.

CASTORAX aime le temps infini: remplacez 3379 0001 0344 par 4E71 4E71 4E71, et ne recalculez pas le checksum. Hervé, le directeur artistique, celui qui a un humour irrépressible (à mon avis, il n'est très loin. Directeur artistique, ça n'est qu'une étape. Vous le connaissez, il vous ferait mourir par terre, je suis sûr que la Cinq va bégayer le contacteur pour qu'il arrête une de ces émissions qui font le

succès de cette chaîne...), a trois jeux qu'il préfère, ce sont donc ses trois jeux préférés: YS3 (Super Famicom), Eye Of The Beholder (PC), Augusta (Super Famicom). Hervé, c'est celui qui m'oblige à mettre des trucs en gras, d'autres sur 2 colonnes au lieu d'une seule, alors que ça ne veut rien dire. Mais c'est beau.

## MERCHANT COLONY

Castorax a trouvé l'argent infini: changez 9F89 0000 0000 en 6004 4E71 4E71, 90B9 0000 0000 en 6004 4E71 4E71, 91B9 0000 0000 en 6004 4E71 4E71, et 98B9 0000 0000 en 6004 4E71 4E71. Recalculez le checksum, et ourez bien grands vos yeux, car voilà les jeux préférés de Castorax, sur Amiga bien entendu: Captive, Indianapolis 500 et SWIV. D'ailleurs, c'est rigolo, quand on lui demande de les citer, il les cite et finit par demander "tu vas quand même pas écrire ça dans le journal?". Non, Castorax, je les écris sur des gros morceaux de papier, je les écris plein de fois, et ça me fait un super papier point pour mon appartement.

## SAINT DRAGON

Castorax vous refait les vies infinies: remplacez D16E 0000 111E 4E7B 0000 par 4E71 4E71 4E7B 0000. Les crédits infinis: changez D16E 000E 4A6E 011E en 4E71 4E71 4A6E 011E. Ne recalculez pas le checksum. Mire Dax, de la télématique, est bizarre, on temps-ci. Il s'est mis à fumer, alors qu'il ne supportait pas les fumeurs, il parle sans arrêt de sectes, alors qu'il ne peut pas sentir les cartons, et il s'habille en skinhead alors qu'il ne les aime pas. Ses trois jeux préférés: Balance Of Power (ST), Sim City (ST), Chuck Yeager's Air Combat (PC) et Sokoban (Nec).



## MONACO GRAND PRIX

Castorax aime les jeux de voitures. Vous savez, les pare-chocs. Pour finir premier aux essais remplacez 5279 0000 742E par 31FC 0001 742E. Pour gagner toutes les courses, cherchez 5240 33CD 0000 7A52 et remplacez 5240 par 70 01. Puis remplacez 33CD 0000 7A52 4E75 par 4E75 4E71 4E71 4E75, puis recalculiez le checksum.

Les trois jeux préférés de *Duifur Vernier*, un copain à mme (et à Michel D.), sont, sur ST: Bolo, Arkanoïd et Super Hang On.

## BACK TO THE FUTURE II

Castorax a trouvé les vies infinies: remplacez 5379 0001 8EFC 6600 par 6004 0001 8EFC 6000, et 5379 0001 8EFC 660C par 600C 0001 8EFC 660C. Ne recalculiez pas le checksum. *Jérôme*, de la gestion commerciale, aime deux jeux: Réussite (sous Windows 3.0) et F29 Retaliator (PC).

## POWER DRIFT

Castorax vous file les crédits infinis, à condition que vous éditiez le disque 1, et que vous cherchiez 5379 0000 7CF6, que vous remplacez 53 par 4A et que vous recalculiez le checksum. Les trois jeux préférés de *The Heathen*, un utilisateur du 3615 GEN4, sont, sur Amiga: Wings, Pirates, et Bomber Salut, The Heathen.

## X OUT

Pour gagner plein de sous, il faut suivre les conseils de *Tonton Castorax*: sur le disque 1, cherchez 235C 0000 04B0 0007 et remplacez 04B0 par FFFF. Les sous infinis? Cherchez 91B9 0007 FE0D 6100 et remplacez 91B9 par 6004. Ne recalculiez pas le checksum. *Oxygène* est le Sysop du micro-serveur *Leader* (appelez le 01 34 66 03 57, vous y retrouverez des lecteurs de Gen4), et il a quatre jeux préférés sur Amiga: Wings, It Came From The Desert, Wings Of Fury, et Lemmings. Merci, Oxygène.

## NITRO

Castorax a rendu service à *Momo The Rappamar*, un fidèle du 3615 GEN4. Il lui a trouvé le fuel infini. Remplacez, sur le disque du jeu, 0C6E 006A 0034 6400 0036 par 3D7C 07D0 0134 6400 0036. Ne recalculiez pas le Checksum. Castorax salue *Artich*. Les trois jeux préférés de *R.Smith* (un habitué du 3615 GEN4, le Chef de la Secte Pop & Rock) sont *Dungeon Master*, *Lemmings* et *Chuck Rock*, le tout sur ST.

## COMPATRUCS

*Si vous avez un PC ou un compatible, les trucs suivants vous intéressent. Les modifications se font avec PCTOOLS.*

## EYE OF THE BEHOLDER

Allez, pour changer, un truc de *Termoston*: créez un groupe de tri-classés et mettez leur 17 partout partout. Sauvegardez et quittez le jeu. Sous PCTOOLS, éditez le fichier *BOBDATA.SAV*. Pour chaque personnage, il y a la séquence 11 11 00 00 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 à remplacer par 12 12 64 64 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12. Il y a aussi la séquence 80 06 00 à remplacer par 80 4F 12, ce sont les deux lignes après le nom. *Termoston* salue *Panzerboy* et *Artich*. Tiens, au passage, les quatre jeux préférés d'*Artich* (il se prend pour un rédacteur, ma parole!): *Ultima* (la saga), *Super Sprint*, *Midwinter*, *Killing Cloud*, tous sur ST.

## TIMEWARP

*Revel* sauve sa partie, puis édite, sous PCTOOLS, le fichier *TIMEWARP.SAV*. Le 5ème caractère correspond au nombre

de vies qu'il reste au héros. Normalement, c'est "03". Pour avoir neuf vies, on remplace "03" par "09", et c'est super. Merci, *Revel*. *Zappy* est un des piliers du 3615 GEN4, et il n'aime pas qu'on dise qu'il fait de très belles démos sur ST, mais tant pis, c'est dit. Ses trois jeux préférés: *DM & CSB* (indissociables, selon lui), *Millenium 2.2* et *Goldrunner*.



(Illustration par A. Kéroul)

## THEXDER

Un *Compatruc* envoyé par *Samsung*, de *SDP* (*Samsung Design Productions*): éditez le fichier *MAIN.EXE*, sous *PCTOOLS*. Cherchez 64 00 C7 06 00 CE 64 00 et remplacez par FF 01 C7 06 00 CE FF 01. Vous voici avec 500% d'énergie, c'est une notion assez compliquée à assimiler. Les trois jeux préférés (sur ST) de *Cuckatoos* (un autre pilier du 3615 GEN4) sont *CSB*, *Populous*, et *Flight Simulator 2*. *Cuckatoos*, il est classique. C'est reposant.

## XENON 2

*Samsung* vous invite à éditer le fichier *XENON2.EXE*, afin d'obtenir les crédits infinis: remplacez 06 2A 68 03 par 06 2A 6B FF, et c'est à faire deux fois. Merci, *Samsung*. *Charles*, de la compta, ne joue qu'à *Solitaire* et à *Réussite*, sous *Windows 3*.



Noté: 1. auteur: 2. titre: 3. auteur: 4. auteur: 5. auteur: 6. auteur: 7. auteur: 8. auteur: 9. auteur: 10. auteur: 11. auteur: 12. auteur: 13. auteur: 14. auteur: 15. auteur: 16. auteur: 17. auteur: 18. auteur: 19. auteur: 20. auteur: 21. auteur: 22. auteur: 23. auteur: 24. auteur: 25. auteur: 26. auteur: 27. auteur: 28. auteur: 29. auteur: 30. auteur: 31. auteur: 32. auteur: 33. auteur: 34. auteur: 35. auteur: 36. auteur: 37. auteur: 38. auteur: 39. auteur: 40. auteur: 41. auteur: 42. auteur: 43. auteur: 44. auteur: 45. auteur: 46. auteur: 47. auteur: 48. auteur: 49. auteur: 50. auteur: 51. auteur: 52. auteur: 53. auteur: 54. auteur: 55. auteur: 56. auteur: 57. auteur: 58. auteur: 59. auteur: 60. auteur: 61. auteur: 62. auteur: 63. auteur: 64. auteur: 65. auteur: 66. auteur: 67. auteur: 68. auteur: 69. auteur: 70. auteur: 71. auteur: 72. auteur: 73. auteur: 74. auteur: 75. auteur: 76. auteur: 77. auteur: 78. auteur: 79. auteur: 80. auteur: 81. auteur: 82. auteur: 83. auteur: 84. auteur: 85. auteur: 86. auteur: 87. auteur: 88. auteur: 89. auteur: 90. auteur: 91. auteur: 92. auteur: 93. auteur: 94. auteur: 95. auteur: 96. auteur: 97. auteur: 98. auteur: 99. auteur: 100. auteur: 101. auteur: 102. auteur: 103. auteur: 104. auteur: 105. auteur: 106. auteur: 107. auteur: 108. auteur: 109. auteur: 110. auteur: 111. auteur: 112. auteur: 113. auteur: 114. auteur: 115. auteur: 116. auteur: 117. auteur: 118. auteur: 119. auteur: 120. auteur: 121. auteur: 122. auteur: 123. auteur: 124. auteur: 125. auteur: 126. auteur: 127. auteur: 128. auteur: 129. auteur: 130. auteur: 131. auteur: 132. auteur: 133. auteur: 134. auteur: 135. auteur: 136. auteur: 137. auteur: 138. auteur: 139. auteur: 140. auteur: 141. auteur: 142. auteur: 143. auteur: 144. auteur: 145. auteur: 146. auteur: 147. auteur: 148. auteur: 149. auteur: 150. auteur: 151. auteur: 152. auteur: 153. auteur: 154. auteur: 155. auteur: 156. auteur: 157. auteur: 158. auteur: 159. auteur: 160. auteur: 161. auteur: 162. auteur: 163. auteur: 164. auteur: 165. auteur: 166. auteur: 167. auteur: 168. auteur: 169. auteur: 170. auteur: 171. auteur: 172. auteur: 173. auteur: 174. auteur: 175. auteur: 176. auteur: 177. auteur: 178. auteur: 179. auteur: 180. auteur: 181. auteur: 182. auteur: 183. auteur: 184. auteur: 185. auteur: 186. auteur: 187. auteur: 188. auteur: 189. auteur: 190. auteur: 191. auteur: 192. auteur: 193. auteur: 194. auteur: 195. auteur: 196. auteur: 197. auteur: 198. auteur: 199. auteur: 200. auteur: 201. auteur: 202. auteur: 203. auteur: 204. auteur: 205. auteur: 206. auteur: 207. auteur: 208. auteur: 209. auteur: 210. auteur: 211. auteur: 212. auteur: 213. auteur: 214. auteur: 215. auteur: 216. auteur: 217. auteur: 218. auteur: 219. auteur: 220. auteur: 221. auteur: 222. auteur: 223. auteur: 224. auteur: 225. auteur: 226. auteur: 227. auteur: 228. auteur: 229. auteur: 230. auteur: 231. auteur: 232. auteur: 233. auteur: 234. auteur: 235. auteur: 236. auteur: 237. auteur: 238. auteur: 239. auteur: 240. auteur: 241. auteur: 242. auteur: 243. auteur: 244. auteur: 245. auteur: 246. auteur: 247. auteur: 248. auteur: 249. auteur: 250. auteur: 251. auteur: 252. auteur: 253. auteur: 254. auteur: 255. auteur: 256. auteur: 257. auteur: 258. auteur: 259. auteur: 260. auteur: 261. auteur: 262. auteur: 263. auteur: 264. auteur: 265. auteur: 266. auteur: 267. auteur: 268. auteur: 269. auteur: 270. auteur: 271. auteur: 272. auteur: 273. auteur: 274. auteur: 275. auteur: 276. auteur: 277. auteur: 278. auteur: 279. auteur: 280. auteur: 281. auteur: 282. auteur: 283. auteur: 284. auteur: 285. auteur: 286. auteur: 287. auteur: 288. auteur: 289. auteur: 290. auteur: 291. auteur: 292. auteur: 293. auteur: 294. auteur: 295. auteur: 296. auteur: 297. auteur: 298. auteur: 299. auteur: 300. auteur: 301. auteur: 302. auteur: 303. auteur: 304. auteur: 305. auteur: 306. auteur: 307. auteur: 308. auteur: 309. auteur: 310. auteur: 311. auteur: 312. auteur: 313. auteur: 314. auteur: 315. auteur: 316. auteur: 317. auteur: 318. auteur: 319. auteur: 320. auteur: 321. auteur: 322. auteur: 323. auteur: 324. auteur: 325. auteur: 326. auteur: 327. auteur: 328. auteur: 329. auteur: 330. auteur: 331. auteur: 332. auteur: 333. auteur: 334. auteur: 335. auteur: 336. auteur: 337. auteur: 338. auteur: 339. auteur: 340. auteur: 341. auteur: 342. auteur: 343. auteur: 344. auteur: 345. auteur: 346. auteur: 347. auteur: 348. auteur: 349. auteur: 350. auteur: 351. auteur: 352. auteur: 353. auteur: 354. auteur: 355. auteur: 356. auteur: 357. auteur: 358. auteur: 359. auteur: 360. auteur: 361. auteur: 362. auteur: 363. auteur: 364. auteur: 365. auteur: 366. auteur: 367. auteur: 368. auteur: 369. auteur: 370. auteur: 371. auteur: 372. auteur: 373. auteur: 374. auteur: 375. auteur: 376. auteur: 377. auteur: 378. auteur: 379. auteur: 380. auteur: 381. auteur: 382. auteur: 383. auteur: 384. auteur: 385. auteur: 386. auteur: 387. auteur: 388. auteur: 389. auteur: 390. auteur: 391. auteur: 392. auteur: 393. auteur: 394. auteur: 395. auteur: 396. auteur: 397. auteur: 398. auteur: 399. auteur: 400. auteur: 401. auteur: 402. auteur: 403. auteur: 404. auteur: 405. auteur: 406. auteur: 407. auteur: 408. auteur: 409. auteur: 410. auteur: 411. auteur: 412. auteur: 413. auteur: 414. auteur: 415. auteur: 416. auteur: 417. auteur: 418. auteur: 419. auteur: 420. auteur: 421. auteur: 422. auteur: 423. auteur: 424. auteur: 425. auteur: 426. auteur: 427. auteur: 428. auteur: 429. auteur: 430. auteur: 431. auteur: 432. auteur: 433. auteur: 434. auteur: 435. auteur: 436. auteur: 437. auteur: 438. auteur: 439. auteur: 440. auteur: 441. auteur: 442. auteur: 443. auteur: 444. auteur: 445. auteur: 446. auteur: 447. auteur: 448. auteur: 449. auteur: 450. auteur: 451. auteur: 452. auteur: 453. auteur: 454. auteur: 455. auteur: 456. auteur: 457. auteur: 458. auteur: 459. auteur: 460. auteur: 461. auteur: 462. auteur: 463. auteur: 464. auteur: 465. auteur: 466. auteur: 467. auteur: 468. auteur: 469. auteur: 470. auteur: 471. auteur: 472. auteur: 473. auteur: 474. auteur: 475. auteur: 476. auteur: 477. auteur: 478. auteur: 479. auteur: 480. auteur: 481. auteur: 482. auteur: 483. auteur: 484. auteur: 485. auteur: 486. auteur: 487. auteur: 488. auteur: 489. auteur: 490. auteur: 491. auteur: 492. auteur: 493. auteur: 494. auteur: 495. auteur: 496. auteur: 497. auteur: 498. auteur: 499. auteur: 500. auteur: 501. auteur: 502. auteur: 503. auteur: 504. auteur: 505. auteur: 506. auteur: 507. auteur: 508. auteur: 509. auteur: 510. auteur: 511. auteur: 512. auteur: 513. auteur: 514. auteur: 515. auteur: 516. auteur: 517. auteur: 518. auteur: 519. auteur: 520. auteur: 521. auteur: 522. auteur: 523. auteur: 524. auteur: 525. auteur: 526. auteur: 527. auteur: 528. auteur: 529. auteur: 530. auteur: 531. auteur: 532. auteur: 533. auteur: 534. auteur: 535. auteur: 536. auteur: 537. auteur: 538. auteur: 539. auteur: 540. auteur: 541. auteur: 542. auteur: 543. auteur: 544. auteur: 545. auteur: 546. auteur: 547. auteur: 548. auteur: 549. auteur: 550. auteur: 551. auteur: 552. auteur: 553. auteur: 554. auteur: 555. auteur: 556. auteur: 557. auteur: 558. auteur: 559. auteur: 560. auteur: 561. auteur: 562. auteur: 563. auteur: 564. auteur: 565. auteur: 566. auteur: 567. auteur: 568. auteur: 569. auteur: 570. auteur: 571. auteur: 572. auteur: 573. auteur: 574. auteur: 575. auteur: 576. auteur: 577. auteur: 578. auteur: 579. auteur: 580. auteur: 581. auteur: 582. auteur: 583. auteur: 584. auteur: 585. auteur: 586. auteur: 587. auteur: 588. auteur: 589. auteur: 590. auteur: 591. auteur: 592. auteur: 593. auteur: 594. auteur: 595. auteur: 596. auteur: 597. auteur: 598. auteur: 599. auteur: 600. auteur: 601. auteur: 602. auteur: 603. auteur: 604. auteur: 605. auteur: 606. auteur: 607. auteur: 608. auteur: 609. auteur: 610. auteur: 611. auteur: 612. auteur: 613. auteur: 614. auteur: 615. auteur: 616. auteur: 617. auteur: 618. auteur: 619. auteur: 620. auteur: 621. auteur: 622. auteur: 623. auteur: 624. auteur: 625. auteur: 626. auteur: 627. auteur: 628. auteur: 629. auteur: 630. auteur: 631. auteur: 632. auteur: 633. auteur: 634. auteur: 635. auteur: 636. auteur: 637. auteur: 638. auteur: 639. auteur: 640. auteur: 641. auteur: 642. auteur: 643. auteur: 644. auteur: 645. auteur: 646. auteur: 647. auteur: 648. auteur: 649. auteur: 650. auteur: 651. auteur: 652. auteur: 653. auteur: 654. auteur: 655. auteur: 656. auteur: 657. auteur: 658. auteur: 659. auteur: 660. auteur: 661. auteur: 662. auteur: 663. auteur: 664. auteur: 665. auteur: 666. auteur: 667. auteur: 668. auteur: 669. auteur: 670. auteur: 671. auteur: 672. auteur: 673. auteur: 674. auteur: 675. auteur: 676. auteur: 677. auteur: 678. auteur: 679. auteur: 680. auteur: 681. auteur: 682. auteur: 683. auteur: 684. auteur: 685. auteur: 686. auteur: 687. auteur: 688. auteur: 689. auteur: 690. auteur: 691. auteur: 692. auteur: 693. auteur: 694. auteur: 695. auteur: 696. auteur: 697. auteur: 698. auteur: 699. auteur: 700. auteur: 701. auteur: 702. auteur: 703. auteur: 704. auteur: 705. auteur: 706. auteur: 707. auteur: 708. auteur: 709. auteur: 710. auteur: 711. auteur: 712. auteur: 713. auteur: 714. auteur: 715. auteur: 716. auteur: 717. auteur: 718. auteur: 719. auteur: 720. auteur: 721. auteur: 722. auteur: 723. auteur: 724. auteur: 725. auteur: 726. auteur: 727. auteur: 728. auteur: 729. auteur: 730. auteur: 731. auteur: 732. auteur: 733. auteur: 734. auteur: 735. auteur: 736. auteur: 737. auteur: 738. auteur: 739. auteur: 740. auteur: 741. auteur: 742. auteur: 743. auteur: 744. auteur: 745. auteur: 746. auteur: 747. auteur: 748. auteur: 749. auteur: 750. auteur: 751. auteur: 752. auteur: 753. auteur: 754. auteur: 755. auteur: 756. auteur: 757. auteur: 758. auteur: 759. auteur: 760. auteur: 761. auteur: 762. auteur: 763. auteur: 764. auteur: 765. auteur: 766. auteur: 767. auteur: 768. auteur: 769. auteur: 770. auteur: 771. auteur: 772. auteur: 773. auteur: 774. auteur: 775. auteur: 776. auteur: 777. auteur: 778. auteur: 779. auteur: 780. auteur: 781. auteur: 782. auteur: 783. auteur: 784. auteur: 785. auteur: 786. auteur: 787. auteur: 788. auteur: 789. auteur: 790. auteur: 791. auteur: 792. auteur: 793. auteur: 794. auteur: 795. auteur: 796. auteur: 797. auteur: 798. auteur: 799. auteur: 800. auteur: 801. auteur: 802. auteur: 803. auteur: 804. auteur: 805. auteur: 806. auteur: 807. auteur: 808. auteur: 809. auteur: 810. auteur: 811. auteur: 812. auteur: 813. auteur: 814. auteur: 815. auteur: 816. auteur: 817. auteur: 818. auteur: 819. auteur: 820. auteur: 821. auteur: 822. auteur: 823. auteur: 824. auteur: 825. auteur: 826. auteur: 827. auteur: 828. auteur: 829. auteur: 830. auteur: 831. auteur: 832. auteur: 833. auteur: 834. auteur: 835. auteur: 836. auteur: 837. auteur: 838. auteur: 839. auteur: 840. auteur: 841. auteur: 842. auteur: 843. auteur: 844. auteur: 845. auteur: 846. auteur: 847. auteur: 848. auteur: 849. auteur: 850. auteur: 851. auteur: 852. auteur: 853. auteur: 854. auteur: 855. auteur: 856. auteur: 857. auteur: 858. auteur: 859. auteur: 860. auteur: 861. auteur: 862. auteur: 863. auteur: 864. auteur: 865. auteur: 866. auteur: 867. auteur: 868. auteur: 869. auteur: 870. auteur: 871. auteur: 872. auteur: 873. auteur: 874. auteur: 875. auteur: 876. auteur: 877. auteur: 878. auteur: 879. auteur: 880. auteur: 881. auteur: 882. auteur: 883. auteur: 884. auteur: 885. auteur: 886. auteur: 887. auteur: 888. auteur: 889. auteur: 890. auteur: 891. auteur: 892. auteur: 893. auteur: 894. auteur: 895. auteur: 896. auteur: 897. auteur: 898. auteur: 899. auteur: 900. auteur: 901. auteur: 902. auteur: 903. auteur: 904. auteur: 905. auteur: 906. auteur: 907. auteur: 908. auteur: 909. auteur: 910. auteur: 911. auteur: 912. auteur: 913. auteur: 914. auteur: 915. auteur: 916. auteur: 917. auteur: 918. auteur: 919. auteur: 920. auteur: 921. auteur: 922. auteur: 923. auteur: 924. auteur: 925. auteur: 926. auteur: 927. auteur: 928. auteur: 929. auteur: 930. auteur: 931. auteur: 932. auteur: 933. auteur: 934. auteur: 935. auteur: 936. auteur: 937. auteur: 938. auteur: 939. auteur: 940. auteur: 941. auteur: 942. auteur: 943. auteur: 944. auteur: 945. auteur: 946. auteur: 947. auteur: 948. auteur: 949. auteur: 950. auteur: 951. auteur: 952. auteur: 953. auteur: 954. auteur: 955. auteur: 956. auteur: 957. auteur: 958. auteur: 959. auteur: 960. auteur: 961. auteur: 962. auteur: 963. auteur: 964. auteur: 965. auteur: 966. auteur: 967. auteur: 968. auteur: 969. auteur: 970. auteur: 971. auteur: 972. auteur: 973. auteur: 974. auteur: 975. auteur: 976. auteur: 977. auteur: 978. auteur: 979. auteur: 980. auteur: 981. auteur: 982. auteur: 983. auteur: 984. auteur: 985. auteur: 986. auteur: 987. auteur: 988. auteur: 989. auteur: 990. auteur: 991. auteur: 992. auteur: 993. auteur: 994. auteur: 995. auteur: 996. auteur: 997. auteur: 998. auteur: 999. auteur: 1000. auteur: 1001. auteur: 1002. auteur: 1003. auteur: 1004. auteur: 1005. auteur: 1006. auteur: 1007. auteur: 1008. auteur: 1009. auteur: 1010. auteur: 1011. auteur: 1012. auteur: 1013. auteur: 1014. auteur: 1015. auteur: 1016. auteur: 1017. auteur: 1018. auteur: 1019. auteur: 1020. auteur: 1021. auteur: 1022. auteur: 1023. auteur: 1024. auteur: 1025. auteur: 1026. auteur: 1027. auteur: 1028. auteur: 1029. auteur: 1030. auteur: 1031. auteur: 1032. auteur: 1033. auteur: 1034. auteur: 1035. auteur: 1036. auteur: 1037. auteur: 1038. auteur: 1039. auteur: 1040. auteur: 1041. auteur: 1042. auteur: 1043. auteur: 1044. auteur: 1045. auteur: 1046. auteur: 1047. auteur: 1048. auteur: 1049. auteur: 1050. auteur: 1051. auteur: 1052. auteur: 1053. auteur: 1054. auteur: 1055. auteur: 1056. auteur: 1057. auteur: 1058. auteur: 1059. auteur: 1060. auteur: 1061. auteur: 1062. auteur: 1063. auteur: 1064. auteur: 1065. auteur: 1066. auteur: 1067. auteur: 1068. auteur: 1069. auteur: 1070. auteur: 1071. auteur: 1072. auteur: 1073. auteur: 1074. auteur: 1075. auteur: 1076. auteur: 1077. auteur: 1078. auteur: 1079. auteur: 1080. auteur: 1081. auteur: 1082. auteur: 1083. auteur: 1084. auteur: 1085. auteur: 1086. auteur: 1087. auteur: 1088. auteur: 1089. auteur: 1090. auteur: 1091. auteur: 1092. auteur: 1093. auteur: 1094. auteur: 1095. auteur: 1096. auteur: 1097. auteur: 1098. auteur: 1099. auteur: 1100. auteur: 1101. auteur: 1102. auteur: 1103. auteur: 1104. auteur: 1105. auteur: 1106. auteur: 1107. auteur: 1108. auteur: 1109. auteur: 1110. auteur: 1111. auteur: 1112. auteur: 1113. auteur: 1114. auteur: 1115. auteur: 1116. auteur: 1117. auteur: 1118. auteur: 1119. auteur: 1120. auteur: 1121. auteur: 1122. auteur: 1123. auteur: 1124. auteur: 1125. auteur: 1126. auteur: 1127. auteur: 1128. auteur: 1129. auteur: 1130. auteur: 1131. auteur: 1132. auteur: 1133. auteur: 1134. auteur: 1135. auteur: 1136. auteur: 1137. auteur: 1138. auteur: 1139. auteur: 1140. auteur: 1141. auteur: 1142. auteur: 1143. auteur: 1144. auteur: 1145. auteur: 1146. auteur: 1147. auteur: 1148. auteur: 1149. auteur: 1150. auteur: 1151. auteur: 1152. auteur: 1153. auteur: 1154. auteur: 1155. auteur: 1156. auteur: 1157. auteur: 1158. auteur: 1159. auteur: 1160. auteur: 1161. auteur: 1162. auteur: 1163. auteur: 1164. auteur: 1165. auteur: 1166. auteur: 1167. auteur: 1168. auteur: 1169. auteur: 1170. auteur: 1171. auteur: 1172. auteur: 1173. auteur: 1174. auteur: 1175. auteur: 1176. auteur: 1177. auteur: 1178. auteur: 1179. auteur: 1180. auteur: 1181. auteur: 1182. auteur: 1183. auteur: 1184. auteur: 1185. auteur: 1186. auteur: 1187. auteur: 1188. auteur: 1189. auteur: 1190. auteur: 1191. auteur: 1192. auteur: 1193. auteur: 1194. auteur: 1195. auteur: 1196. auteur: 1197. auteur: 1198. auteur: 1199. auteur: 1200. auteur: 1201. auteur: 1202. auteur: 1203. auteur: 1204. auteur: 1205. auteur: 1206. auteur: 1207. auteur: 1208. auteur: 1209. auteur: 1210. auteur: 1211. auteur: 1212. auteur: 1213. auteur: 1214. auteur: 1215. auteur: 1216. auteur: 1217. auteur: 1218. auteur: 1219. auteur: 1220. auteur: 1221. auteur: 1222. auteur: 1223. auteur: 1224. auteur: 1225. auteur: 1226. auteur: 1227. auteur: 1228. auteur: 1229. auteur: 1230. auteur: 1231. auteur: 1232. auteur: 1233. auteur: 1234. auteur: 1235. auteur: 1236. auteur: 1237. auteur: 1238. auteur: 1239. auteur: 1240. auteur: 1241. auteur: 1242. auteur: 1243. auteur: 1244. auteur: 1245. auteur: 1246. auteur: 1247. auteur: 1248. auteur: 1249. auteur: 1250. auteur: 1251. auteur: 1252. auteur: 1253. auteur: 1254. auteur: 1255. auteur: 1256. auteur: 1257. auteur: 1258. auteur: 1259. auteur: 1260. auteur: 1261. auteur: 1262. auteur: 1263. auteur: 1264. auteur: 1265. auteur: 1266. auteur: 1267. auteur: 1268. auteur: 1269. auteur: 1270. auteur: 1271. auteur: 1272. auteur: 1273. auteur: 1274. auteur: 1275. auteur: 1276. auteur: 1277. auteur: 1278. auteur: 1279. auteur: 1280. auteur: 1281. auteur: 1282. auteur: 1283. auteur: 1284. auteur: 1285. auteur: 1286. auteur: 1287. auteur: 1288. auteur: 1289. auteur: 1290. auteur: 1291. auteur: 1292. auteur: 1293. auteur: 1294. auteur: 1295. auteur: 1296. auteur: 1297. auteur: 1298. auteur: 1299. auteur: 1300. auteur: 1301. auteur: 1302. auteur: 1303. auteur: 1304. auteur: 1305. auteur: 1306. auteur: 1307. auteur: 1308. auteur: 1309. auteur: 1310. auteur: 1311. auteur: 1312. auteur: 1313. auteur: 1314. auteur: 1315. auteur: 1316. auteur: 1317. auteur: 1318. auteur: 1319. auteur: 1320. auteur: 1321. auteur: 1322. auteur: 1323. auteur: 1324. auteur: 1325. auteur: 1326. auteur: 1327. auteur: 1328. auteur: 1329. auteur: 1330. auteur: 1331. auteur: 1332. auteur: 1333.

## DOUBLE DRAGON 2

C'est encore un Comptaruc de Samsung que je passerai ton listing pour Indiana Jones le mois prochain, je manque de place, pour avoir des crédits infinis: cherchez 02 00 C7 06 AA 5D 02 03 et remplacez les deux 02 par deux FF. NCC1701 est un programmeur sur ST qui se promène de temps en temps sur le 615 STMAG. Il n'a pas trois jeux préférés, il en a quatre: Kick Off, Fantasia, Laser Squad et Empire, le tout sur ST, bien sûr.

## SPACE ACE

Si vous jouez à Space Ace, sauvegardez une partie. Editez le fichier SPACEACE.SAV et modifiez les cinq premiers octets. Le premier, c'est le menu (de 07 à 29), le deuxième, c'est rien, laissez-le à 00. Le troisième et le quatrième, c'est le score (mettez-y FF et FF, pour le maximum). Et le cinquième,

c'est le nombre de vies. Merci, Wolf. Autant pour moi, je n'ai toujours pas eu le temps de créer les tableaux, pour les Comptarucs que tu m'as envoyés il y a 3-4 mots. Quant à Philippe le testeur de Gen4, il aime beaucoup Super Mario (Gameboy), Kick Off 2 (Amiga) et Secret Of The Monkey Island (Amiga).



# CONCOURS CHALLENGERS ILS ONT GAGNE !!!

## SUPER GAGNANT :

LIONEL DUBOIS va recevoir 1 CONSOLE NEO GEO et 3 jeux dans le magasin AUCHAN GRANDE SYNTHE (59)

## ILS ONT GAGNE UN BALADEUR FM + UN JEU UBI SOFT !!

M. HAMET Christophe Boulanger ST PIERRE (25) M. CORTIS Boulanger ST PIERRE (27) M. LABRE Frédéric Boulanger PORTET (37) M. AGREST Michel Boulanger BORDENÈVE LE LAC (38) M. BERT Nicolas Boulanger LEBORGNE (38) M. STELLA Jean Pierre Boulanger ECHIVILLI (38) M. DEFOUD Cécile Boulanger ROANNE (42) M. LALET Michel Boulanger NERZ (44) M. MATHIEU Daniel Boulanger ST HERMINE (44) M. DUTYCH Raphaël Boulanger ANJENTE (45) M. SINGENT Cyril Boulanger NERZ (45) M. THORET Marc Boulanger GRANDJEAN SYNTHE (45) M. REYRON Olivier Boulanger LILLE (58) M. LE BOUT Thierry Boulanger VILLERAVE

D'ARCO (59) M. WATZEBROCK Raphaël Boulanger ENGLEZ (59) M. VERHEE Dany Boulanger CALAIS (60) M. KERN Yann Boulanger CLERMONT FERRAND (63) M. BÉTHIER Bruno Boulanger SAINT PIERRE (65) M. BOUTIER Guillaume Boulanger CHARENTAIS (65) M. WAINWING Nicolas Boulanger CESSON (71) M. FERRARD Charles Boulanger FLORIN (70) M. SAINT LÉGER Fabien Boulanger LE PORTET (84) M. SORBAZ Yves Boulanger ALLIANT SOUS BOIS (35) M. BEAUBON David Boulanger FONTEVY SOUS BOIS (44) M. ROULET Jean Christophe Boulanger SAINT ETIENNE (42) M. TANGUY Gilles Boulanger TRIGNAC (48) M. BLANCHET Clement Boulanger DURTAL (49) M. BRULHAUT Damien Boulanger CHARENTAIS (50) M. VAN NIESSON Laurent Boulanger GRANDJEAN SYNTHE (50) M. DEGRANGE Benoit Boulanger HAUBOURGNE ENGLAIS (55) M. BEAUBON Sébastien Boulanger ST PIERRE (55) M. NASSON Samuel Boulanger LOUVOLO (55) M. MARTEL Jérôme Boulanger RONCO (58) M. BATHON Pierre Boulanger PETITE FORÊT (58) M. BOGHEDET Sébastien Boulanger BETHUNE (59) M. VILLOT Thibault Boulanger ROULLE SAINT MARTIN (62) M. MCHIFFET Christophe Boulanger PERIGNAN (65) M. DEMARTIN Olivier Boulanger ST PIERRE (66) M. RICHARD Didier Boulanger CESSON (77) M. GARNIER Frédéric Boulanger BLAN (77) M. BOUQUAT Jean Paul Boulanger BRITNEY SAINT OMER (54) M. CHATELAIN Aurélien Boulanger VILLERAVE (54) M. BOUQUAT Jean Paul Boulanger BRITNEY SAINT OMER (54) M. LAPOULE Jean Jacques Boulanger PERIGNAN (65) M. PÉRIE Anne Boulanger FORSMAÏ SOUS BOIS (34) M. BERTIN Sébastien Boulanger CENNY (50)

## 3615 GEN4

Retrouvez ces trucs et astuces en rubrique \*VIE sur notre serveur Minitel.

## Auchan BOULANGER

### ILS ONT GAGNE UN SAC-A-DOS !!

M. OUAÏ Jean Joseph Boulanger BREST (29) M. GARCIA Vincent Boulanger LOUVOLO PORTET (31) M. MINET Olivier Boulanger LEBORGNE (38) M. VERLAGE Stéphane Boulanger ECHIVILLI (38) M. DE LA GALLE Boulanger LA ROCHE LES BAYES (44) M. ROUSSET J. Boulanger ST ETIENNE (42) M. NOUËL Emmanuel Boulanger ARMENTIÈRES (54) M. LEBLANC Sébastien Boulanger DOUAI (59) M. COUDRY Thomas Boulanger LILLE (59) M. HENRIOT Vincent Boulanger CALAIS (60) M. RAÏEL Pierre Boulanger ST PIERRE (65) M. CAPUS Dominique Boulanger CESSON (71) M. GUITS Kenny Boulanger FLORIN (70) M. PÉRIE Olivier Boulanger LE PORTET (84) M. BÉTHIER Anne Sophie Boulanger SAINT ETIENNE (42) M. LEGAL Eric Boulanger THORAM (44) M. LE GUEL David Boulanger DURTAL (49) M. MUSEM Olivier Boulanger CHARENTAIS (65) M. QUÉLIN Alain Boulanger GRANDJEAN SYNTHE (66) M. JANC Benoit Boulanger DURTAL (49) M. LEBLANC Olivier Boulanger PETITE FORÊT (58) M. MANEVE Hervé Boulanger BETHUNE (59) M. LECOUVERTEUR Cécile Boulanger ST PIERRE (55) M. MAYE RAS Michel Boulanger CESSON

### ILS ONT GAGNE UN TEE-SHIRT !!

M. BOUTIER Antoine Boulanger BREST (29) M. LABRE Sébastien Boulanger LOUVOLO PORTET (31) M. GARNIA Alexandre Boulanger LEBORGNE (38) M. BÉTHIER Michel Boulanger ECHIVILLI (38) M. DEFOUD Cécile Boulanger ROANNE (42) M. LALET Michel Boulanger NERZ (44) M. MATHIEU Daniel Boulanger ST HERMINE (44) M. DUTYCH Raphaël Boulanger ANJENTE (45) M. SINGENT Cyril Boulanger NERZ (45) M. THORET Marc Boulanger GRANDJEAN SYNTHE (45) M. REYRON Olivier Boulanger LILLE (58) M. LE BOUT Thierry Boulanger VILLERAVE

**AVENTURIER**  
**F O U**

# CADAVER

leniveau 5

Eh, oui! Karadoc arrive à la fin de ses aventures, au cours d'un dernier niveau plus petit que les précédents, mais tout aussi dangereux. En attendant la disquette de scénario, qui va nous offrir quatre niveaux supplémentaires, voici mes derniers conseils pour en finir!

1) Voilà! Vous êtes enfin arrivé au dernier niveau de ce damné château et vous complex bien en finir avec cette mission. Vous venez juste d'atterrir dans la Grande Tour. Ne traînez pas! Des araignées vont rapidement sortir des trous dans le sol. Ramassez la pierre sur le sol (MARBRE 1) et sortez par la porte Est. ->E. Marchez sur la troisième

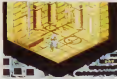


alle en partant du coin sud-ouest. Un mine apparaît alors sur le mur. Prenez la pierre étant par terre (MARBRE 2) et retirez les deux pierres (MARBRES 1 et 2) dans les orbites du crâne. La porte s'ouvre alors. ->E dans le Pavillon. Prenez les deux POTIONS (SANG, RAGNAR) et partez vite. Les deux gemmes dans cette pièce sont maudites et vous retirent des points de vie si vous restez trop longtemps. ->E. Appuyez sur le premier levier, puis sur le second. Attention aux robots sphériques et ouvrez rapidement la cache dans le mur Nord. Prenez la POTION DE FORCE. Utilisez le troisième levier pour abaisser le panneau de bois et bloquer les deux monstres. Au bout d'un certain temps, la porte s'ouvre. ->E. Ramassez l'EMERAUDE 1 étant par terre. ->E dans la Grande Chambre.

2) Ouvrez le coffre et prenez la POTION DE SOIN DU POISON, le PARCHEMIN DE DISSIPATION DES PIEGES. Pour monter sur les piliers, deux possibilités. Soit vous empilez des objets pour atteindre les COFFRETS, soit vous descendez + E + E + S et vous lancez la POTION DE SANG sur le perçage. Ouvrez les deux coffrets et prenez le PARCHEMIN DE DISSIPATION DES PIEGES, l'OEIL DE TIGRE 1, l'AMETHYSTE 1 et le RUBY 1. Buvez la POTION DE FORCE et tirez le panneau de bois du mur ouest pour débloquer la porte. Descendez. Ouvrez le coffre. Prenez le GLOBE D'EXPLOSION CÉRÉBRALE, puis les GEMMES (elles rechargent justement ce sort). ->E, dans la Cave Nord ->E dans la Grande Cave. Ouvrez le coffre et prenez les 4 BAGUETTES DE MISSILES MAGIQUES ->S. Ouvrez le coffre. Prenez une des deux potions noires de VITALITÉ, la potion d'IMMORTELLÉ et la POTION DE SOIN DU POISON. ->N. ->O. ->S dans la Cave Principale. Ouvrez le coffre. Prenez l'URNE, le PARCHEMIN DE PURIFICATION DE POTION. ->S, juste pour visiter ->N. ->N. ->O. Déposez l'URNE sur le piédestal et abaissez le levier. Ramassez l'EMERAUDE 2. Remontez.

3) ->S. Prenez toutes les GEMMES, en évitant de marcher sur les dalles piégées (il y en a trois). Sinon, vous êtes téléporté en A. Dianos apparaît et vous lance un sort qui vous fait perdre de l'énergie. Ces gemmes rechargent le GLOBE D'EXPLOSION CÉRÉBRALE. ->S, dans le Séparateur. Évitez de toucher les sphères noires. Prenez la CLEF 1 et appuyez sur le levier. Utilisez la CLEF 1 dans la serrure, ce qui débloque la porte sud. Si vous tombez dans un des trous, vous vous retrouvez en B, dans la Cave Sud. Là encore, Dianos vient vous rendre une visite de courtoisie assez désagréable. ->S dans le Passage Supérieur. Appuyez sur le levier du milieu. Montez l'escalier, ce qui déclenche un mécanisme et libère le robot sphérique. Évitez-le, et ramassez une à une les gemmes qui vont apparaître en haut, puis la CLEF 2. Ce phénomène se produit à chaque aller-retour du robot. ->S. Prendre le SAC D'OR, la BOULE ORANGÉE 1. ->S. Ouvrez le coffre et prenez le SAC D'OR, la POTION DE POISON D'ARAIGNÉE. Utilisez la CLEF 2 pour ouvrir la porte du haut. ->O

4) Insérez les EMERAUDES 1 et 2 dans les orbites du crâne sur le mur nord. Sautez jusqu'à l'escalier (pour éviter un piège). ->O, dans le Hall Bronkson. Ouvrez le coffre et prenez l'ARGENT et le PLOMB 1. Appuyez sur le levier et descendez sur la plate-forme en bois. Débrouillez-vous pour que l'araignée ne soit pas bloquée sous la plate-forme. Déposez la POTION DE POISON D'ARAIGNÉE sur l'araignée qui est en bas. Attendez que la plate-forme remonte, l'araignée meurt alors et une clef apparaît. Réappuyez sur le levier. Descendez sur la plate-forme. Saisissez vous de la CLEF 3. Poussiez dans un premier temps le levier du mur Nord. Les barreaux disparaissent. Vous pouvez maintenant appuyer sur le levier, à côté de la porte. Remontez sur la plate-forme, pour insérer la CLEF 3 dans la serrure. Redescendez. La porte Ouest est maintenant ouverte. ->O, dans la salle Vide, totalement obscure. Pas de panique, vous ne pouvez pas pour l'instant attraper les sacs d'or et la fiole. En plus de la porte par la



quelle vous venez d'entrer dans cette pièce, trois autres sorties sont accessibles. Une dans le mur Nord et deux dans le mur Ouest. A vous de les trouver. Avant de continuer plus loin, un petit retour dans les salles du début est nécessaire.

5) Retournez dans la Grande Chambre, là où se trouvent les cinq colonnes. ->E, par la porte qui était dissimulée derrière le panneau de bois. Dans les Oubliettes, lisez le Livre, et fouillez le crâne. Prenez le JETON et la pierre OER. DE TIGRE 2. Retournez dans la salle noire (Vide).

->N. Ouvrez le coffre. Prenez l'argent et la POTION DE BOUCLIER MAGIQUE. Fouillez la cache dans le mur et prenez le RUBY 2 s'y trouvant. ->S. ->O, par la porte la plus au sud. Vous vous retrouvez dans une pièce, avec trois chiffres sur le mur. Le code à entrer est 7, 4, 1, en partant de la gauche. ->S. Appuyez sur le levier. ->S. Mettez la POTION DE RAGNAR (Acide) dans le bol de l'alchimiste. Déposez les deux pierres en plomb (PLOMB 1 et 2) dedans. Après quelques instants, le miracle s'accomplit et vos deux pierres sont transformées en OR 1 et 2. ->N. ->S. Vous pouvez maintenant ouvrir les deux caches dans le mur. Ramassez le COFFRET ROUGE 1 (ne l'ouvrez pas), la CLEF 4 et la CLEF 5. ->N. Ouvrez le coffre avec la CLEF 4 et prenez l'OR. ->N. ->E. ->O par la porte la plus au Nord, dans la salle du Grand Pont. Utilisez les RUBY 1 et 2 sur le crâne. Utilisez la CLEF 5 pour faire disparaître le deuxième panneau de bois. Insérez enfin le JETON dans la fente, pour ouvrir la porte ouest ->O dans le Pavillon Ouest. Prenez l'AMETHYSTE 1. Ouvrez le coffret et saisissez vous des gemmes vertes. Buvez la deuxième dose de la POTION DE FORCE. Poussiez la plate-forme sur le trou juste devant la



porte Nord. Montez dessus et appuyez sur le levier pour l'ouvrir. ->N. Vous pouvez ouvrir le COFFRET ROUGE 1 dans cette pièce et acquérir l'AMETHYSTE 2. Insérez les AMETHYSTES 1 et 2 dans les orbites du crâne correspondant et les OR 1 et 2 dans l'autre crâne.

6) ->N, dans le Haut Petit Pont. Poussez le levier et précipitez-vous sur le panneau de bois qui est descendu. Attendez qu'il remonte. Lisez le livre. Sautez jusqu'au coffre (attention au piège) et ouvrez-le. Prenez la POTION d'ENDURANCE. Redescendez. ->N dans le Guet Intérieur. Prenez la CLEF 6. Ouvrez le coffre. Prenez les pierres, JADE 1 et JADE 2. Ramassez aussi les gemmes (toujours pour recharger le sort d'EXPLOSION CÉRÉBRALE). Ne prenez pas pour l'instant les deux coffrets. ->E. Prenez la CLEF 7. ->O. Prenez maintenant les deux coffrets. Appuyez sur le levier.

7) Retournez dans la Cave Nord. Au passage, dans la pièce Vide, prenez les deux SACS D'OR et la FIOLE D'EAU. ->S. Utilisez la CLEF 7. ->O, dans la Cave de Caliban. Prenez la pierre de JAIS 1. Ouvrez la cache dans le mur. Prenez le PARCHEMIN DE BANISSEMENT. Lancer la FIOLE DE SANG sur le pestacle. Vous êtes téléporté en C, dans le Guet de Caliban. ->E, dans le Pavillon Intérieur. Prenez le SORT DE PETRIFICATION. Utilisez-le sur la FIOLE D'EAU. Vous obtenez une TURQUOISE 1. ->E. Prenez la SPHERE ORANGÉE 2. Regardez dans la cache pour y trouver des gemmes vertes. ->O. Descendez. Déposez les SPHERES ORANGÉES 1 et 2 sur le pedestal et abaissez le levier. Vous obtenez ainsi les OPALES 1 et 2. Remontez. ->N. Abaissez le levier. ->N. ->O. Descendez. Ramassez le SORT DE DISSIPATION DE MAGIE, la pierre de JAIS 2, le COFFRET ROUGE et ouvrez le coffre. Prenez toutes les GEMMES. Remontez. ->E. Utilisez le SORT DE DISSIPATION DE MAGIE sur une des deux gemmes maudites. Vous trouvez alors la deuxième pierre TURQUOISE 2. ->E. Déposez les OPALES 1 et 2 dans le crâne. ->E. Buvez la potion d'IMMORTTEL et passez

les pieux. ->S. Insérez les JAIS 1 et 2, les DEIL DE TIGRE 1 et 2 et les TURQUOISES 1 et 2 dans les crânes, pour ouvrir la porte sud.

6) ->S. Deux fois de suite, déposez un JADE dans un coffret vert et récupérez-le dans un coffret rouge. Ils sont alors transformés en HELIOTROPES et 2. Approchez-vous du crâne. Vous allez perdre pratiquement tous vos points de vie, c'est nécessaire pour décharger le crâne. Ensuite, vous pouvez utiliser les deux pierres HELIOTROPES 1 et 2, pour ouvrir la porte ouest. Buvez maintenant la POTION DE VITALITE pour revenir à votre maximum de points de vies. ->O dans la Salle Intérieure. ->N dans le Pavillon Royal. Placez les BAGUETTES DE MISSILES MAGIQUES et divers objets dans les petits coffrets (verts et rouges) que vous avez collectés tout au long de ce niveau. ->O. Toutes vos possessions ont alors disparues, sauf vos petits coffrets et ce qu'ils contiennent. A noter, que certains objets peuvent être sauvés autrement. Si vous mettez par exemple le GLOBE d'EXPLOSION CÉRÉBRALE dans le coffre vide, deux salles auparavant, vous allez le retrouver dans le coffre dans cette salle. Si vous voulez finir rapidement le jeu, attendez un peu sur la dalle centrale. Dianos apparaît alors. Tuez-le avec un sort de MISSILE MAGIQUE par exemple ou avec le SORT d'EXPLOSION CÉRÉBRALE, s'il est rechargé suffisamment. Prenez la porte du milieu, dans le mur ouest, et voilà c'est fini (un peu décevant la fin non?), mais vous n'avez sûrement pas 100% pour ce niveau. Avant de tuer Dianos, un petit tour supplémentaire à ce niveau (prenez la porte du milieu) pourrait vous rapporter quelques bonus. Personnellement, je n'ai pas réussi à ouvrir la porte Sud de la Grande Tour. Quoiqu'il en soit, voilà, vous avez rempli votre mission et il ne vous reste plus qu'à retourner au village où vous attend votre récompense. Enfin, peut-être... S'il ne s'est rien passé au village...

## IL ÉTAIT UNE FOIS... ORIGIN

# DOSSIER

# ORIGIN

Origin, compagnie américaine distribuée en France par Mindscape, a suivi depuis un an une évolution véritablement explosive.

Connue depuis quelques années, essentiellement pour la série Ultima, elle offre depuis un an des produits originaux de grande qualité. Les derniers en date sont en effet Wing Commander, Ultima 6 et Savage Empire, tous nominés pour les 4 d'or de cette année. Ultima 6 et Wing Commander ont d'ailleurs gagné chacun dans une catégorie. Un voyage jusqu'à Austin (Texas) s'imposait donc, histoire de découvrir cette compagnie et notre Little Big Man à nous s'est donc fait un plaisir de traverser l'Atlantique pour vous rapporter plein de surprises.



Origin fut créée en 1983 par quatre personnes: les deux frères Garniott (Robert & Richard), leur père Owen Garniott (ex-astronaute de la NASA) et Charles Rueche (auteur de logiciels). En fait, le premier gros titre édité par cette compagnie fut Ultima 3: Exodus, qui à l'époque représentait 80% des revenus de la société. Suivirent à intervalles réguliers les autres volets de la Saga Ultima, mais aussi quelques produits moins connus (Autoduel, Windwalker, Times of Love, Knights of Legend...). Au début basés sur la côte est des USA, les responsables de chez Origin se sont installés depuis quelques années à Austin, une ville Texane bien agréable où sont en fait installées bon nombre de sociétés d'informatique et d'électronique. On y trouve en effet des usines et des bureaux appartenant à IBM, à Motorola... mais aussi une immense université: 50000 étudiants y travaillent toute l'année, ce qui, vous vous en doutez, offre à Origin la possibilité de trouver pas mal de brillants cerveaux. En outre, avec environ 10000 étudiants étrangers, vous comprendrez mieux les facilités offertes à Origin pour traduire en français et en allemand la plupart de ses prochains jeux. La naissance d'Origin est cependant grandement due à un personnage pour le moins surprenant et marginal, Richard Garniott, plus connu sous le nom de Lord British.



## LORD BRITISH'S LIFE

Il faut remonter jusqu'en 1973 pour comprendre la naissance de celui qui est aujourd'hui une légende. Et plus particulièrement une semaine bien précise, au cours de laquelle Richard Garriott découvrit en même temps les ordinateurs (Apple à cette époque), l'Hélicon Fantasy (Le Seigneur des Anneaux de J.R.R. Tolkien) et les jeux de rôle (AD&D off course). Résultats? Durant l'été, alors qu'il était vendeur dans une boutique d'informatique, il écrit son premier jeu de rôle sur micro, un jeu nommé: Akalabeth. Réussite totale, puisqu'il est immédiatement contacté par une société américaine (California Pacific Computer Co) pour laquelle il écrit ensuite, seul, le premier épisode de ce qui est désormais un mythe: Ultima 1. Il passe ensuite chez Sierra Adventure, et écrit pour eux Ultima 2, toujours tout seul. Richard, conscient de sa réussite, s'associe alors avec trois autres personnes pour lancer sa propre compagnie: Origin. Son frère, diplômé en économie et finance, s'occupe alors de tout ce qui est gestion de l'entreprise et marketing. Essentiellement basée sur le succès de la saga Ultima, Origin se lance très sérieusement sur le marché l'an dernier, grâce à l'arrivée de Chris Roberts, un véritable génie du jeu et de la 3D (Wing Commander, c'est lui!). Aujourd'hui, Richard occupe le poste de vice-président, mais il est surtout Directeur de la Création et il continue à s'intéresser à tout ce qui touche de près ou de loin à Ultima. Comme il le dit lui-même: "Je ne pourrais pas vivre sans Ultima". Le contraire semble là aussi évident.

## DIS-MOI OÙ TU VIS, JE TE DIRAI QUI TU ES



Pour mieux comprendre ce personnage haut en couleur qu'est Richard Garriott, une description suc-

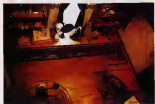
te de sa maison semble tout indiquée. Située sur la colline la plus haute de la région, elle est construite autour d'un gigantesque télescope. Passionné d'astro-



nomie, Richard possède chez lui de nombreux objets anciens, concernant le système solaire, les constellations, les planètes et la Terre. Passionné d'histoire, il possède aussi d'anciennes cartes de notre planète. Sa maison est remplie d'objets de collection, que bon nombre de musées seraient ravis d'exposer. Parmi ceux-ci, je ne citerai que la présence de quelques armes anciennes (épées, arbalètes), ainsi que de nombreux livres et objets tous plus bizarres les uns que les autres (fossiles, crânes humains, statues vaudou et africaines, atelier d'alchimie, casse-tête en tous genres...). La visite de sa maison est un véritable enchantement et mille fois plus intéressante que la plupart des musées. Son goût pour l'histoire ancienne et



ces objets se retrouvent totalement dans la saga Ultima (carte, sextant, lunette, astronomie). En outre, sa maison regorge de surprises. De nombreux passages secrets existent dans tout le bâtiment, et croyez-moi, pour les trouver et surtout les ouvrir, il faut vraiment le vouloir (ou le pouvoir). Un simple chiffon sur une table peut en fait, si vous le déplacez correctement, déclencher l'ouverture d'un panneau secret. Un miroir peut en fait dissimuler un passage. Entre les piscines extérieures et intérieures existe même un tunnel! Une rumeur fait même état d'un cercueil contenant un véritable squelette humain, dissimulé quelque part dans



une cave. Pour vous dire à quel point Lord British est un personnage vraiment hors du commun, je pourrais aussi vous parler de la Halloween Party (31 octobre), une fête bien connue outre-Atlantique, durant laquelle les enfants se déguisent en monstres et font la fête toute la nuit. Pour cette occasion bien particulière, toute la maison est réaménagée et une soixantaine de personnes y sont invitées pour une soirée à thème, digne des meilleurs Grandeur Nature organisés de par le monde. Les piscines sont alors remplies d'une eau verdâtre et d'algues en tous genres. Il paraît même que des monstres marins régèrent en maître dans ces eaux mystérieuses. Bref, c'est de la folie, mais après tout, les adultes aussi peuvent s'amuser! Une maison bien étrange, où l'histoire ancienne et le moderne, l'étrange et la logique se rejoignent dans un équilibre mystérieux.



## ORIGIN DE NOS JOURS

Actuellement, Origin est constituée d'un peu moins de 100 personnes, soit environ deux fois plus que l'an dernier. Les employés occupent une soixantaine de bureaux, dans un immense bâtiment administratif en périphérie de la ville, qui contient en outre les bureaux de plusieurs autres sociétés. Au centre du bâtiment, vous trouvez un "petit" jardin, avec une crière artificielle, un endroit bien agréable pour se reposer deux ou trois minutes. C'est dans une ambiance sé-

rieuse mais décontractée que travaillent graphistes, musiciens, programmeurs et commerciaux. Là encore, les relations entre les différents employés sont exceptionnelles, mais le travail reste l'objectif numéro un.



Ainsi, comme me l'expliquait Robert Garriott, le Président de la société, il n'est pas rare que les gens restent tard le soir ou même des nuits entières, pour résoudre un problème ou simplement travailler. Il faut avouer qu'avec les préparatifs du CES de Chicago, régnait dans les locaux une certaine agitation. Les premières conséquences de cette qualité de travail sont un chiffre d'affaire multiplié par 2,5 l'an dernier et surtout beaucoup de projets pour la fin d'année et



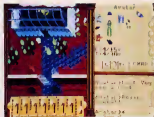
l'an prochain. Désormais, Origin espère bien commercialiser entre 4 et 6 produits de qualités par an, et nous ne pouvons que nous réjouir d'une telle initiative. Quoi qu'il en soit, les prochaines sorties de produits "Made in Origin" seront: Martian Dreams, Wing Commander 2, Strike Commander, Ultima 7, WC2: The Secret Missions 1, plus Ultima: The Underworld et WC2: The Secret Missions 2 pour le début d'année prochaine.

## WORLDS OF ADVENTURE 2: MARTIAN DREAMS

Ce deuxième volet des Mondes d'Ultima était dans sa phase finale de développement lors de ma visite. Le contrôle de la jouabilité et la recherche des bugs éventuels étaient donc la priorité numéro un. Ce jeu de rôle, prévu pour le milieu aux USA, soit fin juin pour nous, utilise dans son ensemble le système de jeu utilisé pour Ultima 6 et Savage Empire. L'écran principal, ainsi que les icônes pour les commandes, ont pas mal changé, tout comme la fenêtre supérieure servant à donner l'heure, beaucoup plus colorée. Les graphismes VGA sont toujours superbes, avec des décors et des sprites étranges, surtout dans les mondes des rêves.



L'histoire se déroule cette fois à la fin du XIXe siècle, dans une atmosphère proche de celle décrite dans les œuvres de Jules Verne et de H.G. Wells. Un gigantesque canon, destiné à envoyer un appareil habité sur Mars, a été construit. À la suite d'un accident cependant, alors que les célébrités de l'époque visitent l'engin, le canon propulse l'engin sur Mars. Deux ans plus tard, vous ainsi que Specter (dép. rencontré dans Savage Empire) faites partie de l'expédition de secours. Si vous échouez, le futur ne sera plus ce qu'il est et notre monde (tel que nous le connaissons) n'existera pas. Le scénario est bien sûr plus complexe que vous ne l'avez prévu et de nombreux problèmes vont apparaître. La grosse différence de Martian Dreams par rapport à Savage Empire (autre le contrôle) vient des personnages. En effet, vous allez rencontrer Sigmund Freud, Mark Twain, Thomas Edison, Raspoutine et bien d'autres personnages célèbres



Les auteurs du programme ont tout fait pour respecter la réalité historique. Chacun des individus a une personnalité propre, fidèle reflet de leur véritable caractère et vous allez donc être confronté à des personnages ayant réellement existé. Pour ne donner qu'un exemple parmi tant d'autres, la création du personnage semble avoir pas mal changé. C'est en effet Sigmund en personne qui vous pose des questions pour la plupart embarrassantes. Attention car vos réponses sont interprétées par un véritable psychologue et vous allez être surpris par leur réelle signification. Une bonne partie du jeu se déroule dans les mondes des rêves, jusqu'à y en a 9 en tout. Grâce à une machine martienne, vous allez explorer votre inconscient et celui des autres, même si rapidement les cauchemars vont dominer ces mondes. A vous d'affronter vos peurs et celles des autres individus. Il se pourrait même que vous rencontriez les derniers mar-



tiens, prisonniers de leurs rêves. Quoiqu'il en soit, cette partie du jeu est vraiment originale et intéressante. Pour ce qui est de l'aventure sur la planète Mars, il faut bien sûr trouver dans un premier temps

un moyen pour respirer l'atmosphère très pauvre en oxygène et régulièrement se réapprovisionner. Les divers objets et armes respectent totalement l'époque victorienne, tout comme le jeu dans son ensemble, mélange de SF et de réalités historiques. Les armes vont des classiques armes blanches, aux pistolet, en passant par les fusils de chasse, plus éventuellement quelques armes beaucoup moins conventionnelles. C'est un véritable régal. Vous dirigez cette fois-ci 5 personnages et comme pour Savage Empire vous pouvez passer du mode groupe au mode individuel sans problème. A noter d'ailleurs que les personnages naissent en fonction de leur personnalité et de leurs objectifs personnels, alors attention aux personnes qui vous accompagnent, elles peuvent parfois réagir bizarrement. Une autre nouveauté intéressante vient de la présence de beaucoup plus d'écrans et de quelques scènes animées à des moments clés de l'aventure. Ces scènes se déroulent soit dans la fenêtre graphique, soit sur tout l'écran. Un jeu de rôle de qualité, qui s'annonce surtout très original.

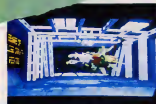
La société Origin, consciente de l'évolution favorable du marché PC en France, nous a promis une version française de ce jeu.



## WING COMMANDER 2: VENGEANCE OF THE KILRATHI



Au mois de septembre dernier sortait sur PC Wing Commander, une simulation d'aventure spatiale qui obtint un extraordinaire succès lors de sa sortie. Ce jeu, développé essentiellement par Chris Roberts, est sans aucun doute un des événements les plus marquants dans le monde ludique sur PC de l'année 1990. Deux disquettes de scénarios sont déjà sorties pour compléter le formidable succès de ce jeu, mais déjà s'annonçaient les prémices de Wing Commander 2, notamment au CES de Las Vegas en janvier, où une démo impressionnante était présentée. Mon commentaire après ce que j'en ai vu à Austin se résumait en trois phrases : je suis venu ; j'ai vu ; je suis reparti. Comment décrire en effet avec de simples mots l'in-descriptible ? Enfin essayons tout de même.



Tout d'abord, comme pour Wing Commander, il faut une machine très puissante pour apprécier pleinement WC2. Même un 386 à 16MHz avec écran VGA couleur semble tout juste suffisant. De plus une carte Soundblaster (si possible équipée avec les chips C-M5) est elle aussi nécessaire, car l'environnement sonore et musical est tout simplement incroyable. Les machines utilisées dans les locaux d'Origin étaient

des 386 à 25MHz voire parfois 33MHz, tous équipés de carte Soundblaster, voire MT-32 pour les musiques. En outre, la taille du jeu n'est plus compatible avec WC, puisqu'il faut près de 10Mo pour la version de base plus quelques Mégas supplémentaires pour la version étendue.

### UNE AUTRE HISTOIRE



Pour en revenir à l'histoire, son déroulement est beaucoup moins linéaire que dans WC, avec une *interactivité* plus importante. Vous combattez cependant toujours l'Empire Kilrathi. Cette fois, il semblerait que des traîtres se soient infiltrés un peu partout dans la flotte humaine. Vous ne pouvez donc plus faire confiance à personne, même pas à vos propres coéquipiers. Des assassinats et des sabotages sont commis. Qui sait si en plein combat, l'un de vos équipiers ne se rebelle pas contre vous, dévouant enfin sa véritable personnalité ? A vous de mener à bien les missions que l'on vous confie et de démasquer (ou tuer) les traîtres, basés sur votre propre vaisseau amiral. Les missions semblent plus variées et surtout beaucoup plus nombreuses que pour WC, presque deux fois plus, en fin de compte. En outre, tout un paquet d'animations donnent vie au jeu : à travers des scènes animées merveilleuses et encore une fois largement plus nombreuses que pour WC. Ainsi dans WC, vous aviez la scène du briefing, l'éjection du pilote, la cérémonie funéraire, la course vers la piste d'envol, plus trois scènes pour atterrir, l'explosion du vaisseau... Soit en tout une dizaine de scènes. Désormais, chaque vaisseau explose de façon différente. De même, chaque appareil possède des scènes animées différentes pour l'atterrissage ou le décollage. D'autres scènes encore viennent parfaire le déroulement de l'aventure, pour montrer tel ou tel événement et en a l'impression de voir un véritable film interactif. C'est grandiose !

### UNE NOUVELLE TECHNOLOGIE



Les vaisseaux que vous allez piloter, ainsi que leur équipement, ont beaucoup évolué. Vous allez donc diriger des vaisseaux plus rapides, plus agiles, plus résistants et donc plus mortels. Il est évident que les ennemis possèdent eux aussi des vaisseaux plus performants et autant dire que les combats vont être chauds. A ce propos, la difficulté du jeu sera évolutive et si vous pulvérisiez vos adversaires lors de vos premières rencontres, le programme modifiera en conséquence le nombre et les capacités de pilotage de vos adversaires. Vous aurez donc accès à six nouveaux appareils, dont deux équipés de torpilles. Il faudra donc passer d'un poste à un autre pour détruire les ennemis, qui vous attaquent par l'arrière ou par un côté. A noter aussi la présence de brouilleurs de radars pour tromper les missiles adverses.



Les armes ont elles aussi pas mal changé, avec notamment l'apparition des torpilles et d'un rayon traqueur. Deux de vos appareils, des sortes de bombardiers stellaires, peuvent être dotés de torpilles, seules armes désormais efficaces contre les destroyers et vaisseaux amiraux ennemis. Le rayon traqueur permet quant à lui de récupérer divers objets qui trainent dans l'espace. Certaines de vos missions consistent donc à utiliser ce rayon pour prendre à votre bord un pilote qui s'est éjecté ou les débris d'un appareil.

Tout un système vidéo permet de revoir et de sauvegarder vos missions sur disque dur. Vous pouvez visionner ces vidéos en utilisant un système de camé-



ras exceptionnel qui vous permet alors de regarder les combats sous n'importe quel angle, tout comme dans certains simulateurs de vols classiques (effet de zoom et de rotation à volonté). Même si au début on peut croire qu'il s'agit d'un gadget, ce système permet surtout d'analyser vos combats et les tactiques des ennemis, d'évaluer ainsi leurs points faibles.

### UNE TECHNIQUE GRAPHIQUE IRREPROCHABLE



La réalisation de WC2 a été rendue possible par l'utilisation d'un outil ultra-puissant de dessin et d'animation en 3D. En fait, les graphistes travaillent avec ce programme pour dessiner en 3D un vaisseau ou un élément du jeu qui est ensuite déformé comme un simple objet. Le graphiste définit ensuite l'animation, ainsi que la position des éclairages, la taille et la puissance des faisceaux lumineux. Enfin, par des options totalement originales, il applique sur certaines parties un *texture* quelconque qu'il a aspiré avant dessiner. Différents types de bois et de métal, verre, plastique, pierre... Tout est possible. Il ne reste plus qu'à attendre que les calculs pour chaque image de l'animation soient faits et voilà, vous avez devant vous une animation presque aussi rapide que pour de la vraie 3D. Vous pouvez donc donner un fuselage la texture d'un métal, à un chocelle du cuir, à un objet celle du verre... C'est magnifique ! L'événement produit par Wing Commander comme premier simulateur en bitmap semble largement dépassé avec WC2, un si-



Mission de briefing, 0400 heures.

multitude aux animations aussi rapides que la plupart des autres simulateurs 3D classiques mais avec des graphismes somptueux, fins les arcs orbitaux de polyèdres gris, blancs ou noirs, toujours assez grossiers et schématisés. Maintenant ce sont de magnifiques vaisseaux qui traversent l'écran. La finesse des graphismes est saisissante et si pour WC on avait l'impression d'avoir parfois une animation quelques peu saccadée et un léger flou dans la forme des vaisseaux, il n'en est rien dans WC2 avec des appareils détaillés, qui grossissent à l'écran de façon tout à fait réaliste. On est très proche d'un véritable dessin animé, voire d'un film !

## UNE RÉALISATION SONORE SOMPTUEUSE



Les graphistes ne sont pas les seuls à mériter des félicitations, car au niveau sonore, là aussi WC2 surpasse plus que facilement WC et ce qui s'était fait jusqu'alors. Les musiques engagées sont de véritables professionnels et les musiques que j'ai pu écouter sont extraordinaires. Elles sont bien sûr en rapport avec le scène qui se joue à l'écran, avec des variations d'intensité et de genre tout à fait remarquables. Plus nombreuses, de meilleure qualité, j'ai pu entendre quelques morceaux de piano et de cuivres merveilleux. Pour tout ce qui est bruitage, là aussi pas mal d'améliorations ont eu lieu, avec des sons plus réalistes et plus violents. La grande nouveauté, nous vous l'avions déjà parlé, ce sont les voix digitalisées qui accompagnent certaines phases du jeu. En fait, étant



dernière la place occupée par ce genre de données, un pack supplémentaire de disquettes (3 disquettes L44 Mo pour l'instant) sera disponible à la sortie de WC2 pour fournir la totalité des dialogues digitalisés, soit environ 150 voix différentes. Sans cette extension, vous n'avez que quelques-unes de ces digitalisations, mais ce sera déjà fabuleux. Un gros effort a été fait pour rendre les voix crédibles. Un travail important sur table de mixage a été effectué pour donner des impressions d'écho, de réverbération, d'enveloppe et



de puissance. Au fusil, les voix correspondent parfaitement aux divers personnages, avec par exemple des accents étrangers pour certains individus et des voix complètement désagréables et inquiétantes pour les Kriathirs. Presque tout le monde chez Origin a participé, avec sa voix tout du moins, au projet WC2. Ainsi, Marteen Davies (Directeur des Ventes), sujet britannique, a fait la voix d'un personnage d'origine écossaise. Le résultat est époustouflant et on peut espérer une version française des voix chez nous !

## DR DANA

Ce charmant personnage au visage jovial et en tenue de chirurgien n'est autre que le fameux docteur Dana, l'auteur de la plupart des musiques ou sons de WC2. Boctubant en médecine, il s'est rapidement découvert une passion pour la musique et les effets sonores. Il a été engagé depuis peu chez Origin et lorsque j'ai découvert son CV et ses réalisations, j'ai tout de suite compris pourquoi il travaillait auparavant dans



jeux, un bijou, une pure merveille. Il ne reste plus qu'à espérer que WC3 offre en plus des scènes de suivi de planètes, telles que celles utilisées dans Strike Commander. En attendant, c'est avec plus que de la simple impatience que nous attendons ce produit.

## CHRIS ROBERTS



le monde du cinéma et il a entre autre participé à quelques-unes des musiques et des bruitages pour les scènes d'actions de certains films : Helmut, House 2 et Robocop 2. Lors de ma visite dans son bureau, il travaillait déjà sur des musiques, non utilisées pour WC2 et qui pourraient éventuellement être utilisées pour... Wing Commander 3. Très content de participer à la création de musiques pour des jeux, il m'a expliqué que pour lui, WC2 se rapprochait plus d'un film, que n'importe quel autre jeu qu'il lui a été donné de voir.

## UNE BREVE CONCLUSION



WC2 est donc prévu pour fin juin aux USA, soit durant l'été en France. Seule une version PC est prévue pour l'instant, sur écran VGA/MCGA mais aussi en VGA. La possibilité reste pour l'instant la grande inconnue, ainsi que la date de sortie exacte, même si jusqu'ici Origin a toujours été très ponctuel. Il est bien sûr question d'une version CD-ROM, ce qui permettrait en outre de résoudre les problèmes de place dues aux digitalisations vocales. Il y aurait alors beaucoup plus de dialogues et de scènes animées entre les musiques, ce qui ferait de WC2 un produit encore plus exceptionnel. Quoiqu'il en soit, WC2 est d'ores et déjà pour moi l'événement pour cet été 1991, au même titre que WC l'avait été l'an dernier. Avec une réalisation technique tout simplement incroyable, une durée de vie plus longue que son petit frère et beaucoup d'innovations dans le jeu, WC2 est un

Ce jeune programmeur, totalement inconnu il y a encore deux ans, a été à l'origine de Wing Commander. C'est essentiellement lui qui a programmé et trouvé le système utilisé pour l'animation de sprites en 3D, élément révolutionnaire par rapport aux simulateurs habituels, basés sur de la 3D vectorielle. Depuis WC, il a bien sûr travaillé sur les deux disquettes d'extension et sur la suite, Wing Commander 2. Actuellement, Chris est totalement absorbé dans la réalisation de Strike Commander, un simulateur de vol à encore pas vraiment comme les autres. Il occupe en fait le poste de Directeur des Nouvelles Technologies, ce qui ne l'empêche pas de continuer à s'occuper de la programmation des jeux. Lors de mon passage, il était particulièrement occupé à rassembler les différentes phases de Strike Commander en cours de développement, pour pouvoir nous les présenter via CDS. Dormant trois ou quatre heures par nuit, il a cependant pris le temps de passer quelques minutes en ma compagnie pour me présenter Strike Commander. Les divers éléments que j'ai pu voir en sont encore au stade de développement et diverses modifications auront certainement lieu.

## STRIKE COMMANDER

Nous vous avions parlé de ce logiciel le mois dernier sous le nom de Ground Commander, mais encore une fois, son nom définitif peut être sujet à changement. Nous n'avons malheureusement pu vous rapporter de photos d'écran de ce jeu. En effet, les graphistes étaient en plein travail pour dessiner avions, coéquipiers, chars et hélicoptères et la phase d'animation, bien que grandement avancée souffrait encore de deux ou trois petits problèmes. Quoiqu'il en soit, SC s'annonce comme assez fabuleux, utilisant lui aussi le système de 3D bitmap. Contrairement à beaucoup de simulateurs de vols, SC utilise des triangles et non pas des polyèdres classiques pour la représentation des formes. Le résultat est assez impressionnant sur le terrain, avec des régions montagneuses et vallonnées par opposition aux terrains toujours très plats des autres simulateurs (avec de ci de là une malheureuse montagne). La précision et la finesse des décors au sol en est elle aussi accrue,



pour le plus grand plaisir du joueur. Chris Roberts a voulu en effet privilégier le réalisme visuel de la simulation sur tout autre élément. Le plus remarquable reste cependant les appareils, tanks et décors qui eux aussi sont dessinés en 3D recouverte d'une texture adéquate. Les avions ont par conséquent une apparence très proche de la réalité, tant par leurs formes arrondies (et non plus quelques polygones anguleux) que par leurs élingues de métal poli, avec les cockpits en verre, le soleil se réfléchissant dessus. C'est magnifique et d'un réalisme incroyable. L'animation de tout cela est, vous vous en doutez, un peu plus lente que pour les tout derniers simulateurs aérés sur PC, mais la différence est négligeable comparativement aux améliorations des graphismes ainsi obtenues. Strike Commander est prévu pour le mois d'octobre et nous vous en dirons plus le mois prochain après le CES de Chicago, c'est promis.

## ULTIMA VII: The Black Gate

Eh oui! Lord British n'a pas dit son dernier mot, comme nous l'avions cru quelques temps après Ultima VI, présenté alors comme le dernier épisode. Ayant travaillé seul sur les quatre premiers volets d'Ultima et avec une équipe sur Ultima V, Lord British, alias Richard Garriott, était devenu pour Ultima VI directeur du développement, ne s'occupant plus du tout de la programmation. Pour ce septième épisode, il met le paquet, puisque pas moins de 22 personnes travaillent sur le projet, lui y compris en tant que superviseur. Pour présenter autrement ce projet, disons simplement qu'il y aura avant de différences entre Ultima 7 et 6, qu'il y en avait entre Ultima 6 et 5. C'est tout dire!

Tout d'abord, Ultima 7 sera plein écran, contrairement à ses prédécesseurs pour lesquels seule une partie de l'écran représentait le terrain. De ce changement découlent bien d'autres modifications. Ainsi, la taille des sprites légèrement supérieure, et surtout leur animation. Alors que pour Ultima 6, 16 sprites étaient utilisés pour le mouvement d'un individu (4 pour chaque direction), ce sont maintenant 64 sprites qui seront utilisés. Non besoin de vous dire que cela change beaucoup de choses! Heureusement les ordres ont été simplifiés, ce qui curieusement n'entraîne pas une diminution de la complexité du scénario. A la place de la dizaine d'icônes utilisés

dans Ultima 6 pour attaquer, reparder... trois ordres suffisent dans Ultima 7 pour obtenir exactement les mêmes résultats. Les trois commandes de base qui restent sont donc: utiliser, regarder et marcher. Pour attaquer quelqu'un, il suffit d'utiliser une arme sur cette personne. Pour lancer un sortilège, il faut "utiliser" un livre de sorts. Pour prendre un objet, il suffit de l'utiliser. Pour parler il suffit d'utiliser une personne. La simplicité de l'interface utilisateur devrait donc être intéressante, les boutons de la souris devant alors permettre de pratiquement tout faire.

Un autre changement intervient dans le nombre de sauvegardes disponibles. Non seulement elles seront nombreuses, mais sur un même disque dur, deux personnes pourront sauvegarder leur partie respectives. Seul problème: la taille des sauvegardes, qui devraient faire plusieurs centaines de Ko (peut-être même 500).

La gestion de la 3D isométrique est elle aussi nettement meilleure, les personnages disparaissant vraiment lorsqu'ils passent derrière un objet ou un mur. Pour l'instant, il ne m'a été possible de prendre des photos uniquement de la présentation, avec cet individu bizarre qui parlait au début du jeu. Eh oui. Là encore, Lord British va vous surprendre, avec des digitalisations vocales très agréables, pour pas que vous ayez la carte Sound Blaster C/M5.

La date de sortie d'Ultima 7 est octobre pour le moment, mais cette date ainsi que certains des éléments que j'ai eu la chance de voir peuvent être sujet à modifications.

## ULTIMA: THE UNDERWORLD

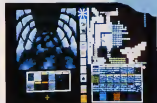


Un autre projet qui semble plus que prometteur chez Origin est cette version à la Dungeon Master d'Ulti-

ma. Ce jeu, prévu pour le début de l'année prochaine, n'en est qu'à ses débuts, mais d'ores et déjà il s'annonce comme assez révolutionnaire. Quoiqu'il en soit, voici pour vous seulement et en exclusivité Ultima: the underworld.



Pour développer ce projet, les auteurs utilisent le système de 3D en bitmap désormais caractéristique des futurs produits Origin. Le résultat, s'il semble presque anodin sur les photos, est une pure merveille, tout bougeant en temps réel. Ce système permet en effet d'obtenir des murs, des décors et des objets complètement différents les uns des autres et de les placer comme le voudrait le programmeur. Contrairement à Dungeon Master et à Eye of the Beholder, les couleurs et les pièces peuvent donc être franchement variées, et ce très facilement. De la même façon, les couleurs ne sont plus obligatoirement rectilignes et plans. Ils peuvent être incurvés et souffrir de quelques décolorations. Autant vous dire que jamais encore je n'avais



eu l'occasion de voir des murs et des pièces qui ressemblent autant à la réalité. Le plus extraordinaire vient de la possibilité de regarder dans d'importe quelle direction. Vous pouvez lever la tête pour regarder le plafond et voir par exemple le passage qui surplombe le couloir où vous vous trouvez. Regardez vers le sol et vous verrez peut-être quelque chose d'inhabituel. Regardez le mur à votre gauche, puis vers le haut et vous verrez alors l'ouverture qui se trouve dans ce mur. Les possibilités et le réalisme de ce que vous voyez sont tout simplement géniaux. Mais ce n'est bien sûr pas tout. Il y aura des pièces



avec des lacs souterrains, des rivières, des escaliers, que vous monterez réellement, marchez par marche, la pièce qui se trouve en haut se révélant, au fur et à mesure. En fait, tous les pièges et toutes les pièces bizarres décrites dans les meilleurs scénarios de jeux de rôle (par exemple Le Temple du Mal éternellement pour AD&D) semblent être facilement adaptables.



Les monstres vont eux aussi reprendre du poil de la bête puisqu'ils seront totalement armés. En outre, lorsque vous vous rapprochez d'eux, ils ne groignent pas de façon saccadée, à l'air de deux ou trois tailles de sprite, mais de façon fluide et réaliste.



L'exemple des photos ne rend pas très bien cette impression, puisqu'entre chacune de celles-ci, il doit y avoir encore quatre ou cinq images. Les effets d'ombre et de lumière sont eux aussi très travaillés, le fond des salles et des couloirs étant plus ou moins obscur en fonction de leur proximité.



# DOSSIER

## Domark.

La compagnie Domark est connue des plus anciens pour avoir été à l'origine d'Eureka, un méga-jeu d'aventure doté d'un prix incroyable pour le premier qui le réussissait, et dont la solution était des plus tortueuses. N'empêche qu'avec Eureka, Domark marquait brillamment sa naissance, puis que l'ensemble du milieu se souvient encore de ce soit ! Ensuite, la compagnie se spécialise dans les jeux d'action basés sur les jeux-sond : View To A Kill, Vivre et laisser mourir, Permis de tuer, et plus récemment L'Espion qui m'aimait. Ensuite, Domark sera remarqué par ses adaptations des jeux Atari basés sur la trilogie de Star Wars, l'adaptation du show télévisé Portwits Crochés (Splitting Images) et ses nombreuses versions du Trivial Pursuit. Il y a plus d'un an, Domark signait un accord avec Tengen permettant à la compagnie anglaise d'obtenir les droits des jeux de la filiale spécialisée

dans les jeux d'arcade. Ce fut l'époque de Xybots, Vindicators, Dragon Spirit, Toobin, A.P.B., Cyberball et autres Hard Drivin, qui furent assez réussis. L'année suivante, nous avons droit à Klax, Espace From The Planet Of The Robot Monsters, et enfin S.T.U.N. Runner, la catastrophe de Noël. Puis, l'année dernière, Domark s'est lancé dans la production de titres originaux avec un simulateur de vol moyen, Mig-29 Fulcrum, et plus récemment un wargame assez réussi, N.A.M. (voir précédent numéro). Ce mois-ci, nous vous proposons en test Skulls & Crossbones, présenté En Bref, Hydra et l'excellent 3D Construction Kit. Mais jetons plutôt un coup d'oeil aux prochains produits, nous semblant particulièrement réussis, sans oublier que les projets CDTV de Domark sont présentés dans notre dossier CD.

### R.B.I. 2 BASEBALL

Adapté d'un jeu Tengen, vous pouvez en arcade, mais disponible sur console Nintendo, R.B.I. 2 Baseball n'est autre qu'une simulation de base-ball, sur laquelle Tengen a mis beaucoup. Il faut dire que le jeu est étendu sur ce produit est vraiment énorme, et cela se voit dès que l'on y joue un peu.



Au niveau des possibilités, sachez que vous pouvez être soit batteur (celui devant frapper la balle avec la batte), soit pitcher (celui lançant la balle en essayant que le batteur ne la renvoie pas) ou encore fielder (un de ceux essayant de rattraper au plus vite la balle quand le batteur adverse la renvoie).



Si vous êtes batteur, vous décidez de votre placement, devez choisir de frapper la balle si vous l'estimez bonne, ou de la laisser passer si vous l'estimez faible. Si elle est vraiment faible et que vous n'avez pas essayé de la toucher, le pitcher récolte une faute. Au bout de trois, il est exclu du terrain et c'est au pitcher suivant de lancer la balle. Si vous essayez de renvoyer la balle, encore faudrait-il que vous puissiez et frapper au bon moment afin d'envoyer la balle le plus loin. Le travailleur coup consiste à l'envoyer dans les gradins, ce qui permet de marquer plein de points. Lorsque vous "pichez", vous choisissez



la direction de la balle, sa trajectoire, et l'effet que vous y mettez. Le but est d'envoyer des balles bonnes tout en espérant que le batteur ne les renvoie pas. Vous pouvez de temps en temps ruser en envoyant une balle faible et en espérant que le batteur essaiera tout de même de la renvoyer ! Lorsque vous êtes fielder, vous contrôlez le joueur le plus proche de la balle. Vous devez vous en saisir au plus vite, et essayer d'éliminer les adversaires qui courent vers vos bases.

Le jeu peut se jouer de manière arcade ou en utilisant la technique, auquel cas chaque joueur dispose de caractéristiques. D'ailleurs, le jeu comporte les données sur tous les 24 joueurs des 20 équipes du championnat américain 1990.



Au niveau réalisation, en plus d'un graphisme vraiment réussi, le jeu comporte une animation des plus fluides. Les vues sont nombreuses : de derrière le batteur lors du lancement de la balle, tout dans le ciel si jamais le batteur frappe la balle, puis près des bases, afin de voir les joueurs tourner et marquer des points. Le jeu comporte aussi un nombre important de gros plans et d'effets sympas, comme le tableau électronique d'affichage indiquant par des animations très sympas ce qui vient de se passer ! Ajoutez à cela de nombreux écrans de présentation, des sons très réussis et une ambiance particulièrement réaliste, et vous obtenez assurément la meilleure simulation de base-ball du moment. Le jeu sort en juin sur Amiga, PC et ST et sera testé dans notre prochain numéro.

Pour illustrer un instant le jeu, le tableau électronique résume par de petites animations ce qui vient de se passer. Pour cela, les développeurs ont préféré utiliser des personnages au look très cartoon, ce qui contraste avec les graphismes très réalistes du jeu. Voici les joueurs ayant servi à choisir le style de ces personnages.





Pour obtenir une animation fluide et résistante, les programmeurs du jeu ont digitalisé une séquence vidéo d'un film de base-ball. Ils ont ensuite, sur chaque image, pointé les points d'articulation importants du corps humain, obtenu ainsi une silhouette en fil de fer. Ils ont ensuite redonné à ce personnage l'air de cette silhouette en suivant l'animation des points, afin d'obtenir un personnage aux mouvements surprenants de réalisme.

## THUNDERJAWS

Voici 5 nouveaux l'adaptation d'un jeu d'arcade. Tengen, parvient à un ou deux joueurs d'affronter l'infâme Madame Q. Pres de son antre, des jumeaux plongeurs disparaissent régulièrement, jusqu'au jour où l'on découvre qu'elle les capture pour faire de terribles expériences sur elles, afin de créer une race de Femmes-Lézards.



Votre maison se décompose en deux parties. La première consiste à plonger aux alentours de la base de Madame Q et d'y attraper les nombreux parasites jusqu'à atteindre l'entrée de la base. Plongeurs et robots cybernétiques vous donneront bien du fil à retordre dans cette séquence de shoot'em'up à scrolling horizontal. La seconde partie du jeu ressemble bien plus à Rolling Thunder, si ce n'est qu'il est ici possible de jouer à deux à la fois. Les ennemis sont toujours aussi nombreux (gardiens, chars cybernétiques, robots, énormes machines), et il vous faudra utiliser les plates-formes pour avancer jusqu'au bout de chaque niveau, où vous pourrez enfin délivrer les jeunes filles prisonnières après avoir affronté une machine des plus dangereuses. Et le jeu continue ainsi, alternant les phases, jusqu'à l'affrontement final contre Madame Q.



Au niveau réalisation, Thunderjaws n'a rien d'incompréhensible, mais est tout à fait honnête. Les graphismes rappellent bien le jeu d'arcade, les sons sont très bons, tout comme la musique accompagnant le jeu. Le tout bouge bien, avec des animations bien sympathiques, une possibilité très bonne. Les jeux du genre sont nombreux, mais lorsqu'on peut y jouer à deux, ils le sont tout de suite bien moins. Thunderjaws devrait donc contenter les fans de shoot'em'up et de beat'em'up. Test complet le mois prochain, avant la sortie en juin de ce jeu sur Amiga et ST.



## MIG-29M SUPER FULCRUM

Selon des sources sûres, le constructeur Mikoyan serait en train d'achever une version très améliorée du Mig-29 Fulcrum. De quoi, Domark vient d'annoncer la sortie pour septembre de Mig-29M Super Fulcrum sur Amiga, PC et ST. Les programmeurs ont en effet assez de renseignements pour commencer le programme, qui pourrait sortir lors du premier vol de démonstration de l'engin ! Avec un tableau de bord complètement neuf et de nouvelles armes, le jeu comportera en plus un scénario original, se déroulant en Amérique du Sud, et vous opposant au Cartel de la drogue. Bonne initiative de Domark. Les possesseurs du premier programme pourront acquiescer le nouveau à prix réduit !

## SUPER SPACE INVADERS '91



Après n'avoir adapté que des jeux de chez Tengen, Domark a surpris tout le monde le mois dernier en annonçant que la compagnie avait signé les droits de Super Space Invaders '91, un jeu Taita. Le jeu sortira sur Amiga, PC et ST en octobre, et en dehors d'un écran du jeu d'arcade, nous vous proposons trois photos exclusives issues de la version Amiga du jeu. Il s'agit de la présentation, qui est faite en graphique vectoriel, et appelée Dragon's Lair au niveau des animations. Très drôle et particulièrement bien réalisée, elle peut laisser espérer une conversion très réussie !



## PITFIGHTER

Toujours en octobre, vous pourrez guerir à l'infâme sur Amiga. Domark ne possède pas les droits pour la version ST (c'est Atari qui les a pour le moment, de manière très étrange), mais espère les récupérer d'ici là. En attendant, j'ai pu voir en exclusivité mondiale les premiers tableaux de la version Amiga de ce jeu, et je dois avouer que c'est époustouflant. Avant d'en dire davantage, rappelons qu'il s'agit d'un jeu de combat où tous les coups sont permis, et où un ou deux joueurs affrontent des monstres de muscles, avec un nombre de coups possibles très important.

Graphiquement, les digitalisations des personnages sont déjà très réussies, alors qu'elles n'ont pas encore été retrouvées. Ensuite, l'animation des combattants est meilleure que dans la version arcade, où elle était hachée. Mais le meilleur reste l'effet de zoom qui était l'aspect le plus impressionnant du jeu d'arcade original. Eh bien imaginez-vous que les programmeurs ont réussi à rendre exactement le même effet de mouvements de caméra sur Amiga, avec grossissement des sprites selon leur emplacement dans la profondeur de l'écran ! C'est superbement bien fait, très rapide. Profitez des deux photos exclusives de la version Amiga de Pitfighter, et méditez dessus jusqu'à notre preview plus détaillée à venir très bientôt.



## RACE DRIVIN'

Après Hand Drivin' et sa suite non-officielle, Domark prévoit une sortie de cette suite fabuleuse pour Noël, sur Amiga, PC et ST. Race Drivin' comporte non seulement le circuit de départ, mais deux nouveaux circuits, dont l'incroyable Super Stunt Track, qui vous fera accomplir des acrobaties particulièrement folles. C'est un nouveau groupe de programmeurs qui s'occupe de la version, et se fonde sur les bases de Hand Drivin'. On nous promet cependant que tout ira bien plus vite, et sera le plus proche possible du jeu d'arcade, dont sont issues les photos illustrant cet article.



## RAMPARTS

Ramparts est le dernier-né de Torque, un jeu d'arcade/réflexion entre Missal Command et Tetris. Le jeu se déroule au Moyen Âge, et vous venez de prendre possession de votre château. A chaque round, vous devez à l'aide de pièces, sortant tout droit de Tetris, réparer votre château où l'agrandir, afin qu'il soit totalement fermé à toute attaque. Ensuite, il vous faudra défendre votre bateau contre l'attaque aux canons de bateaux ennemis. Après cette phase d'action, on retourne à la partie réflexion pour réparer le château, et si possible prendre de plus en plus de place, afin d'exploiter bientôt les châteaux ennemis ! Le jeu est prévu pour Amiga, PC et ST pour janvier 92, et n'est pas encore commencé. Les photos sont donc issues du jeu d'arcade.



## EURO FOOTBALL CHAMP

Autour d'us, Domark annonce une nouvelle licence Toto - Euro Football Champ. Il s'agit d'un jeu de football pour un ou deux joueurs, où il est possible de faire des fautes de bien des manières, et où bien sûr certains joueurs et rouges jouent un rôle important. Le jeu sera adapté sur Amiga et ST au minimum, mais ne s'arrêtera que pour le championnat d'Europe, soit dans un an environ ! Autant donc dire que la photo que nous vous proposons est issue du jeu d'arcade. L'importance de cette nouvelle est double, puisque cela confirme que Domark travaille désormais plus régulièrement avec Toto. Hors la compagnie japonaise ne vendait auparavant ses licences qu'à Ocean. Les vents sont-ils en train de tourner ?



## HARRIER HASSAULT

Les auteurs de Mig-29 Fulcrum ont déjà commencé le travail sur Harrier Hassault, une simulation de vol en Harrier. Pour ceux qui ne le sauraient pas, le Harrier, dont nous vous proposons ici une photo, est le premier avion capable de décoller verticalement, sans vitesse ! Autant dire que c'est donc une arme stratégique importante, d'autant plus que le Harrier 2 sera bientôt présenté. Il pourra effectuer des missions de nuit, aura des moteurs plus puissants, plus économiques en fuel, et surtout possèdera un radar que n'avait pas encore l'ancien modèle ! Des éléments de stratégie et de rôle-playing seront ajoutés au jeu, afin qu'il soit encore plus passionnant. Ainsi, il vous sera possible de diriger les opérations des troupes au sol, et de leur assurer un support aérien. Le jeu sera disponible sur Amiga, PC et ST vers septembre 92, ce qui nous laisse le temps de vous vendre.

## DOSSIER mirasoft

Mirasoft est assurément l'une des premières compagnies européennes depuis plusieurs années. Partie intégrante du groupe Maxwell et dirigé par Peter Billola, Mirasoft s'est tout d'abord fait connaître en publiant très tôt de nombreux produits 16-bits, dont beaucoup étaient d'excellente qualité.

Sous son label Imageworks, la compagnie édifiera ainsi Bomuzza, Speedball, Bloodwych, Xenon 2, Interphase, Cadaver ou encore Speedball 2 !

Mais Mirasoft représentera en Europe un grand nombre de labels de qualité. Pour Cinemaware, on se souviendra de Defender Of The Crown, Rocket Ranger et Il Came From The Desert. Pour Spectrum Holobyte, il y aura Falcon, Vette et Flight Of The Intruder. Chez FIL, deux produits marqueront à jamais les jeux micro : Dungeon Master et Chaos Strikes Back. Enfin chez PSS, on se souviendra de Battlemaster.

Bref, durant toutes ces années, Mirasoft alimentera nos ordinateurs en hits... Fin 90, pourtant, le bilan de l'année passée n'est pas des plus positifs. La compagnie, qui faisait des merveilles avec les produits originaux, s'attaque aux licences de Tiers. Avec Retour Vers Le Futur 2 et les Tortues Ninja, elle édite certainement ses deux plus mauvais jeux (ce qui n'empêche pas le second d'être le recordman de ventes en Europe). En un an, les seuls produits de très bonne qualité seront Cadaver et Speedball 2... Seulement voilà, les Bitmap Brothers annoncent qu'ils quittent Mirasoft pour créer leur compagnie, Renegade, et l'on apprend la disparition prochaine de Cinemaware. Mirasoft se sortira-t-elle de cette mauvaise passe ? L'année 91 sera fort heureusement pleine de bonnes surprises. Au niveau des titres originaux, nous aurons droit aux excellents Brat et Killing Cloud, qui marquent le retour des produits originaux de qualité pour la compagnie. En ce qui concerne les licences, si Retour Vers Le Futur 3 est meilleur que le précédent, ce n'est toujours pas un hit, mais Predator 2 est en revanche une conversion de qualité. Enfin, il y a quelques semaines, au Trade Show, Mirasoft dévoile quelques-uns de ses prochains produits, et l'on est alors sûr que le Mirasoft de l'année 89 est de retour... Voici ce qui vous attend !







## ROBOZONE



L'équipe d'Arc Developments, connue pour *Twotten Worlds*, *Crack Down* ou encore *3-Type*, propose ce shoot'em'up pour Amiga, PC et ST, dans la somme devrait être pour septembre. *Robozone* se déroule dans un futur proche et assez noir. C'est le 21e siècle, et les mégapoles sont si polluées que plus un seul humain ne peut y vivre. Les hommes de l'époque vivent donc loin des grandes villes, là où la pollution est supportable, et la ville n'est plus peuplée que par les truands et les plus misérables. Les villes ont été laissées sous la surveillance des Wolverines, un groupe de robots qui doivent protéger la ville jusqu'à ce que la pollution diminue, et que la ville soit à nouveau habitable.



Les habitants abandonnés ont créé un nouveau gouvernement, et c'est peu après que sont apparus les Pollutants, des robots étranges qui s'attaquent aux Wolverines et les détruisent tous... sauf un ! Et devinez qui est le pilote du dernier des Wolverines ? Oui, vous ! Vous allez donc devoir affronter les créatures en colère, mais surtout les Pollutants, dans ce shoot'em'up composé de trois niveaux.



Le premier niveau se déroule dans les égouts. C'est une partie de shoot'em'up à scrolling multidirectionnel, un peu comme dans *Killing Game Show*. Vous devez sortir des égouts pour arriver en ville, mais devez affronter de nombreux ennemis. Il faut également éviter de faire des chutes de trop haut, de se faire toucher par des fuites d'acide, et il vaut mieux éviter les endroits trop pollués. Pour vous aider, des armes supplémentaires se trouvent un peu de tous les côtés, et vous permettront d'avoir ainsi un armement plus dévastateur.



Le second niveau est dans le genre *Operation Thunderbolt*. Revenu en surface, vous arpentez les rues de la ville en ruine, et affrontez les terribles Pollutants. La 3D est plutôt réussie, et la phase du jeu est assez prenante. Enfin au dernier niveau, vous entrez dans la base ennemie, et le jeu est alors un shoot'em'up à scrolling horizontal.

Bien réalisé (c'est une habitude chez Arc), *Robozone* bénéficie de beaux graphismes, avec des sprites imposants, et d'une animation sans faille. Au final, on se retrouve avec un shoot'em'up varié et bien fait.

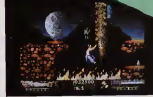


## FIRST SAMURAI

Voici le nouveau jeu de l'équipe *Video Games*, à qui l'on doit *Hammerbot*. *First Samurai* (n'y voyez aucune référence à Last Ninja) a un scénario particulièrement pompré sur la bande dessinée *Ronin* de Frank Miller. Vous y jouez en effet le rôle d'un apprenti samurai dont le maître est tué par un très puissant démon. Décidé à venger la mort sanglante et douloureuse de votre maître, vous poursuivrez ce



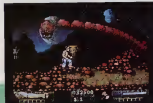
démon dans le futur. Le démon se trouve dans le Japon de 2523, et dirige rapidement l'ensemble du pays et des humanoïdes qui le peuplent à cette époque. Vous n'êtes bien sûr armé que de votre sabre, et devez éliminer les nombreux sbires du démon avant d'arriver à lui. Il vous faudra l'obliger à regarder son trône, seul endroit où il puisse être détruit, afin de libérer le Japon de cette tyrannie.



Le jeu est un beat'em'up (disons plutôt un slash'em'up) superbe et intelligent. Le scrolling est multidirectionnel et très fluide, mais ce n'est pas ce qui frappe le joueur. Les graphismes, tout d'abord, sont d'une finesse et d'un réalisme beaux, avec des effets de relief réussis. L'animation des personnages comme des fonds est subtile, fluide et réaliste. Vous disposez d'un nombre de coups étonnant, et avez la possibilité de sauvegarder votre position pour reprendre le tableau en cours. Enfin, les sons sont parlants. Au lieu de nous asséner des sons violents et débiles,



les programmeurs ont préféré avoir des sons d'ambiance, digitalisés, agrémentés de notes de musique dépendant de vos actions. Les graphismes sont très variés, les niveaux étant franchement différents les uns des autres. L'attrait de *First Samurai* est de ne pas être qu'un beat'em'up. En effet, il y a des puzzles secrets à trouver, et il faut également utiliser des objets à certains endroits pour progresser. Plus arcade qu'aventure, il n'en demeure pas moins, du coup, un programme demandant un peu de réflexion.



Bref, *First Samurai* est l'un des jeux d'action à venir les plus beaux et les plus réussis que j'aie pu voir. Original et superbement réalisé, il devrait faire beaucoup parler de lui à sa sortie sur Amiga, PC et ST, en octobre.





qu'un seul personnage à la fois. Cependant, l'orthographe gère particulièrement bien vos coéquipiers, ce qui est rassurant (ils évitent les obstacles seuls, combattent seuls et lancent correctement leurs sorts!). Les personnages peuvent accomplir quelques actions comme pousser, prendre, regarder, ouvrir ou fermer un objet. En plus de cela, chaque personnage dispose de trois actions personnelles; par exemple, le voleur peut se cacher dans l'ombre, le magicien lance des sorts, le barde chante et le guerrier devient berserk.



Ce que l'on ne voit pas sur les photos, c'est que tous les personnages et monstres sont animés. Là où dans HeroQuest ils se déplacent simplement de case en case, ils bougent ici comme dans un jeu d'arcade. Vos coéquipiers courent autour de vous, combattent et agissent, ce qui est plus réaliste que dans le jeu de Gremlin. Tout cela pour dire que le jeu (tant en temps réel) ou à vraiment l'impression de jouer à un jeu d'arcade, si ce n'est que l'on dispose de nombreuses options qui en font plus un jeu de rôle ou d'aventure. Si jamais un combat tourne mal, vous pouvez à tout moment cliquer sur l'icône du poulet, ce qui fait fuir vos personnages au plus vite.

Au niveau des donjons, il y a une dizaine de donjons (dans le genre de Dungeons Master), ce qui en fera un véritable jeu dans le ligné de Eye Of The Beholder, mais avec un look forcément différent. Un dragon, dans le coin gauche de l'écran, vous pour vous les plans des donjons, ce qui est très pratique et économique en papier et crayons.



Parmi les nouveautés bien pensées de la part de Tag, la plus surprenante est sans aucun doute le système de magie. Sur un écran tout particulier, vous allez pouvoir vous-même créer vos sorts! Vous disposez d'ingrédients, mais surtout de runes qui ont chacune leur signification. Un sort est une composition de runes, qui déterminent les ingrédients à utiliser. Ce qui est drôle, c'est que les programmeurs du jeu ne sont pas encore sûrs d'avoir repéré tous les sorts faisibles, tant le système est pratique et efficace. Je vous donne un exemple. Pour faire un projectile magique, vous utilisez d'abord la rune MISSILE, puis, afin de faire des dégâts à la personne touchée, la rune DECATS. Mixez vos ingrédients, et voilà le sort terminé! Maintenant, vous pouvez faire un sort plus puissant, qui sera par exemple MISSILE-DECATS-DECATS-DECATS. Il est plus efficace, mais est plus coûteux en ingrédients. Pour faire des dégâts sur une plus grande zone, ajoutons la rune AUTOUR. Ainsi MISSILE-AUTOUR-DECATS lance un missile, qui lorsqu'il touche quelque chose fait des dégâts sur les huit cases qui l'entourent. Toujours plus fort, voici MISSILE-AUTOUR-MISSILE-DECATS. Ce sort lance un missile qui, lorsqu'il touche quelque chose, lance un missile dans chaque direction autour de la case, ce qui fait huit missiles qui partent à leur des dégâts à ce qu'ils touchent. Et ainsi de suite, en sachant que parmi les runes se trouvent SOKNER, THERPORTER, INVISIBLE, ANTI-MAGIE, VIVIFIER et j'en oublie (il y en a 16 au total). Sachez enfin qu'il est possible en rajoutant une rune haute de multiplier l'effet d'un sort. Ainsi MISSILE-MANIENT-DECATS fait à chaque seconde des dégâts sur la case en question! C'est drastique, mais cela coûte beaucoup d'ingrédients.



Techniquement, Legend est une réussite. Les graphismes sont très beaux, ce qui est en 2D ou en 3D. Les écrans dans les villes sont truffés d'animations sympas, et en 3D, les personnages et monstres bougent particulièrement bien. Les sons n'étaient pas encore implémentés au moment où j'ai découvert le jeu, mais il faut dire que l'équipe de Tag est loin d'avoir terminé ce jeu. Le scénario général n'est pas encore décidé, ainsi que la possibilité dans la partie terrain.

Ensuite, il faudra créer tous les donjons, et essayer de terminer le jeu d'ici novembre, date de sortie prévue pour les versions Amiga, PC et ST.



## A VENIR...

D'ici la fin d'année, Imageworks a encore beaucoup de projets. Deviens Designs est un jeu d'arcade/rétrograde dans lequel vous devez reconstruire des bâtiments cosmés à partir de cubes. Cisco Heat sera l'adaptation du jeu d'arcade de Jaleco, une course de



voitures de police dans San Francisco, avec des effets 3D impressionnants. *Flux & Ice* est le prochain jeu de Gremlin, et devrait être aussi prenant que Rainbow Islands mais en bien plus beau! *Duist* annonce depuis des lustres, se fera cette année. *Drop Soldier* est le nouveau jeu de l'auteur de Gravity, et est à nouveau un jeu de stratégie très complexe. *Turtles 2* ne sera pas basé sur le film, mais sur le jeu d'arcade des Tortues Ninja, ce qui promet. Enfin, Allens 3 sortira début 92, et nous aurons le droit à un jeu d'arcade et à un jeu d'aventure!

## INCROYABLE! LE SALON GEN4!

Génération 4 organise un salon dès cette année. Battez-vous un peu moins fiers, et disons plutôt que, pour l'occasion, notre groupe de presse et d'informaticiens, réunissons du 18 au 21 octobre, au Hall 4 de la porte de Versailles, la première édition du Micro & Co.

L'objectif de ce salon est de présenter nos fans mais aussi aux débutants toutes les applications possibles avec un micro-ordinateur. Ce sera pour vous la meilleure occasion, avant Noël, de découvrir toutes les machines du moment, et de tester tous les produits à venir. En plus d'un espace semi-professionnel, l'espace ludique vous permettra de repartir de Micro & Co avec votre ordinateur, votre console ou vos nouveaux jeux. Des ateliers présenteront les possibilités multiples des micro-ordinateurs, au niveau graphique ou musical. Enfin, l'espace Arcade sera véritablement l'enfer du jeu. Les plus impatients d'ailleurs seront

présents pour vous montrer les jeux qui vous attendent pour Noël.

Mais en plus d'attractions, celles du Salon Micro & Co, le "Village GEN4" où seront réunis pour la première fois toutes les applications imaginées par les cerveaux fertiles des constructeurs et des éditeurs autour du CD, CD photo, CD vidéo, CD-I, CD Rom, CD-ROM, les idées et les idées ne manquent pas pour se mettre à l'œuvre. Le village permettra au public de se familiariser avec ces nouvelles technologies et de mieux appréhender ce que l'on peut en attendre. Il permettra aux professionnels de se rencontrer pour débiter leurs idées à dessein des différents directions dans lesquelles ces technologies peuvent encore évoluer.

Plus de détails dans un prochain numéro...

# CINEMAWARE

Que va-t-il se passer avec Cinemaware, la compagnie américaine ayant fermé? Apparemment, les programmeurs vont terminer les jeux en cours, après quoi Microsoft gardera peut-être Cinemaware comme label pour certains de ses produits. Bob Jacoby, le responsable de la compagnie, a créé une nouvelle société qui fera des jeux consoles et aussi, mais Microsoft n'a pas encore annoncé si la distribution européenne allait se faire par eux.

En attendant, nous devions donc avoir d'ici la fin de l'année TV Sports Baseball sur Amiga et PC ainsi que Rollerbabes pour les mêmes machines.

# SPECTRUM HOLOBYTE

## FALCON 3



Le mois dernier, nous vous annoncions que ce programme s'appelait maintenant Falcon. Mark 2 finalement, le nom de Falcon 3 a été repêché. Cette nouvelle version de Falcon n'a vraiment plus rien à voir avec les précédentes, et risque bien de marquer le domaine de la simulation, puisque c'est le premier jeu qui utilise le système 3D chroné Battlefield, dont nous vous parlons depuis près de deux ans. Ce système permet à plusieurs joueurs (jusqu'à 20 de participer aux mêmes missions d'un même jeu, mais surtout il permet de combattre à plusieurs sur une mission à partir d'autres jeux de Spectrum Holobyte! Enfin, Spectrum Holobyte a conçu le système Electronic Battlefield (EBS) afin qu'il puisse être implémenté sur des machines d'arcade, leurs jeux pouvant alors fonctionner en très haute résolution.



Ainsi, quand sortira A10 Warthog, le prochain simulateur de Spectrum Holobyte, deux joueurs pourront faire la même mission, l'un avec le F16, l'autre avec le A10 (le système n'étant pas limité à deux joueurs, on peut imaginer cinq joueurs avec trois F16 et deux A10). L'année prochaine, Spectrum Holobyte sortira même une version nouvelle de Tank, compatible avec l'EBS.



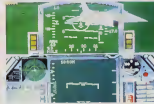
En attendant, Falcon 3 est d'ores et déjà un produit fabuleux. Par rapport aux précédentes versions, de nombreuses améliorations ont été apportées. Pour commencer, vous disposez de trois zones de combat: Middle East, Israel et Panama. Chaque zone peut être jouée mission par mission, ou comme un gigantesque conflit, ce qui implique une stratégie du joueur.



Si vous choisissez de jouer le conflit, chaque jour commence par un choix de missions. A vous de sélectionner la plus appropriée selon la météo, l'urgence d'une attaque sur des ennemis approchant et la présence de coéquipiers plus ou moins dotes.



Autre nouveauté, la présence de coéquipiers lors des missions (un peu comme dans Wing Commander), qui permettent des scénarios plus complexes. Le F16 simulé est le dernier modèle du genre, et dispose plus d'armes.



Il est désormais possible de planifier les missions à l'avance. Ainsi, vous pouvez sélectionner votre trajectoire, vos altitudes de vol sur chaque partie de ce trajet, mais vous pouvez également faire ceci pour vos coéquipiers, ce qui vous donne une idée de l'importance de la stratégie dans Falcon 3.



Au niveau réalisation, Falcon 3 est également des plus étonnants. Le terrain représenté en 64 couleurs (en VGA) est très réaliste, surtout au niveau des collines ou montagnes. Là où deux ou trois triangles sont souvent présents, on a le droit à de vrais montages avec un relief réaliste, et surtout une hauteur réellement impressionnante. La vitesse est hallucinante, et les sons (Ad-Lab ou Sound Blaster) garantissent un réalisme incroyable.

Faisant près de 8 mégas, le jeu bénéficie d'une présentation particulièrement soignée. Ainsi, chaque mission est précédée d'un petit film-vidéo digitalisé, se déroulant sur un quart de l'écran et résolvant le type de mission que vous allez effectuer! Au final, Falcon 3 est assurément un jeu énorme, qui demande de commencer à s'y habituer, et qui devrait sortir avant l'été. Il semble difficile d'imaginer une adaptation Amiga ou ST sans perdre les éléments les plus intéressants du jeu.

## A VENIR...

Déjà testé sur Amiga et ST, F16 et Of The Intruder n'est toujours pas sorti. En raison d'un débogage plus long que prévu. Il devrait cependant être disponible avant l'été. Ensuite, viendra le simulateur de A10, finalement nommé Big Bad & Ugly, et qui sera le second jeu utilisant le système Electronic Battlefield.



# F T L

La compagnie terricole en ce moment Dungen Master sur PC. Nous d'annonçons pas de date de sortie, le jeu étant régulièrement retardé. Et pour ceux qui se demandent ce que prépare la compagnie, eh bien il semble qu'elle ne prépare rien. Les programmeurs passent leur temps à adapter Dungen Master sur différentes machines (FM Towns, Super Famicom, etc.), ce qui les empêche de faire de nouveaux jeux!

# P S S

## REACH FOR THE SKIES



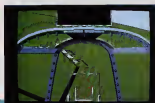
Ce programme, en cours de réalisation chez Rowan Software (les responsables de l'adaptation Avia et ST de Falcon et Flight Of The Intruder), reprend les techniques utilisées pour la 3D de ce dernier, mais vise une époque nouvelle pour eux: la bataille d'Angleterre. C'est en effet pour commémorer le 50<sup>e</sup> anniversaire du plus grand triomphe militaire anglais que PSS éditera cette simulation, qui vous propose d'être son pilote, soit contrôleur, soit anglais soit allemand.



Si vous jouez à pilote, votre but sera dans un premier temps de rester en vie, et par la suite de devenir un As. Les pilotes anglais peuvent diriger un Spitfire ou un Hurricane, alors que les pilotes allemands peuvent voler sur un Messerschmitt Bf109, Bf110 ou sur un Junker JU87. Ils peuvent également être mitrailleur sur un Bf110, JU87 ou JU88. Avant



d'en arriver aux missions, vous avez la possibilité de vous entraîner, afin de bien connaître le maniement de votre avion. Les missions varient selon les années de guerre, puisqu'on retrouve les quatre phases importantes de la bataille d'Angleterre, avec des missions assez variées, allant de l'interception d'avions au bombardement de cibles ennemies. Notez que toutes les missions sont basées sur de véritables missions de la bataille d'Angleterre!



En tant que contrôleur, votre rôle est encore plus important. Si vous êtes allemand, vous décidez de la stratégie d'attaque, des cibles, des points de départ, vous décidez d'utiliser et au quel moment. En tant qu'anglais, vous devez faire les feux à protéger, les troupes des intercepteurs, et placer les défenses forces à travers le pays. Une fois tout fait, vous avez la possibilité de voler en tant que pilote de la mission que vous venez de créer.



Techniquement, Reach For The Skies est impressionnant, avec une 3D détaillée et rapide, qui permet bien de reconstituer les combats de l'époque. De nombreuses vues extérieures d'hommes et des options très variées viennent encore améliorer ce jeu, que nous avons vu sur PC, mais qui, lorsqu'il sortira à la console, sera également disponible sur Amiga et ST.



A VENIR...

Riders Of Rohan, testé il y a quelques mois, n'est jamais sorti. Ce jeu, inspiré du Seigneur des Anneaux de J.R.R. Tolkien, devait initialement être disponible sur Amiga, PC et ST à la rentrée. Toutefois programmé par Rowan Software, Red Phoenix sera une simulation à diorama d'histoire la guerre de Corbe, et où vous aurez des missions en tant que pilote d'avion ou commandant d'un sous-marin. Voilà quelque chose d'original au moins.

### ARCADE

LE NOUVEAU SPECIALISTE DES LOGICIELS

COMMANDEZ PAR TELEPHONE AU : (06.1) 60.07.57.50

DEVENEZ CLIENTS PRIVILEGES APRES VOTRE PREMIERE COMMANDE

(non disponible) (si disponible, voir liste ci-dessous) DE 9H30 A 19H30

TEST	PREMIERE COMMANDE	DEUXIEME COMMANDE	TROISIEME COMMANDE
1. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
2. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
3. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
4. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
5. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
6. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
7. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
8. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
9. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
10. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
11. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
12. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
13. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
14. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
15. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
16. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
17. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
18. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
19. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
20. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
21. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
22. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
23. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
24. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
25. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
26. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
27. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
28. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
29. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
30. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
31. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
32. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
33. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
34. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
35. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
36. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
37. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
38. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
39. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
40. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
41. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
42. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
43. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
44. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
45. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
46. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
47. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
48. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
49. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
50. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
51. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
52. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
53. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
54. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
55. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
56. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
57. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
58. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
59. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
60. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
61. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
62. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
63. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
64. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
65. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
66. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
67. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
68. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
69. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
70. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
71. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
72. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
73. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
74. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
75. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
76. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
77. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
78. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
79. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
80. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
81. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
82. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
83. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
84. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
85. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
86. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
87. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
88. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
89. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
90. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
91. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
92. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
93. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
94. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
95. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
96. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
97. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
98. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
99. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000
100. 2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000	2000 2000 2000

### ARCADE

21 RUE DES COIFFURES  
77400 SAINT THIRIAULT

#### BON DE COMMANDE

NOM PRENOM

ADRESSE

VILLE

CODE POSTAL

TELEPHONE

LE CLIENT

ENTOUREZ VOTRE CHROMATISME

ATARI 486 PCcom

VOTRE MANIERE DE PAIEMENT

☐ chèque bancaire

☐ carte de paiement (486 F)

☐ mandat

COISSIMO 486

participation aux frais de port et d'emballage + 20 F

total à payer

# CAPTAIN PLANET



L'année dernière, c'étaient les Tortues Ninja, et cette année, pour les remplacer, ce sera le Capitaine Planète. C'est en tout cas ce qu'espèrent Mindscape (pour le jeu) et Canal + (pour le dessin animé). Génération 4 vous présente le héros qui envahira vos écrans à la rentrée.

## LE DESSIN ANIMÉ

Tremblez, menaces et saletés, le Capitaine Planète arrive ! Ce nouveau superhéros, très propre sur lui, est là pour combattre le fléau de notre siècle - non, pas le sida, la pollution ! Il nettoie les mers noires (en ce moment, y a du boulot...), reprend les trous de la couche d'ozone, rattrape les gaz d'échappement et ne consomme que des produits verts. Un modèle à suivre ! Un apôtre de l'écologie ! Dans son incessant combat (qui ne dure

que 20 minutes par semaine...), il est aidé par cinq représentants des cinq continents (façon United Colors Of Benetton) et une pulpeuse mais accessoire déesse Gaia.

Cette nouvelle coqueluche animée, ayant fait fureur aux U.S.A., s'apprête à débarquer dès la rentrée sur Canal +. Derrière les discours moralisateurs et alarmistes (à juste titre) de ces 26 épisodes, il faut apprécier le gros coup commercial que veut encore de réussir Tod Turner. Cet opportuniste et fâché ce faitichisme nabab américain avait déjà racheté tous les chefs-d'œuvre du cinéma noir et blanc pour les coloriser, et s'était même marié avec Jane "Aérobic" Fonda (alors qu'il est petit et laid !). Cette fois, il s'attaque à grands coups de téléviseur et de gaulmave (diabétiques s'abstenir !) aux dessins animés. Tom Cruise, très concerné comme tout le monde le sait par l'environnement, avait même donné son accord pour doubler le gogol volant. Mais un planning trop chargé et un salaire ne l'étaient pas assez ont fini par l'en dissuader. En France, il a été question de Patrick Bruel, mais il paraît qu'il s'est cassé la voix.



L. For



## LE JEU

Aussi étonnant que cela puisse paraître, c'est Tony Crowther qui réalise ce jeu. Imaginez que ce programmeur travaille en ce moment même sur Capitaine 2, mais aussi sur l'adaptation des Chevaliers du Labyrinthe. Autant dire qu'il doit dormir très peu de temps chaque nuit, ou alors il est vraiment très doué. C'est la seconde hypothèse que nous commençons à croire, puisque cette preview est faite à partir d'une version du jeu après trois jours de programmation... et je peux vous assurer que certains éditeurs peu scrupuleux (essayez pas de me faire prononcer un seul nom !) n'hésiteraient pas à éditer un produit semblant, après si peu de temps, aussi fini.

C'est un jeu de plates-formes rappelant par certains points Rainbow Islands

et composé de six niveaux, tous différents. Au premier niveau, celui que nous vous présentons ici, vous devez nettoyer l'ensemble de l'écran de tous les déchets toxiques et autres formes de pollution. Pour cela, il faut lancer des coeurs sur ses cibles... Hélas ! toutes les cibles ne sont pas faciles à atteindre, et c'est par exemple en lançant vos coeurs sur des plantes, afin de les faire pousser, que vous attendrez les sommets inaccessibles, protégés le plus souvent par des monstres radioactifs et autres charmantes bestioles, mais il réservera bien d'autres surprises au cours des autres niveaux. Le jeu devrait sortir sur Amiga, PC et ST à la rentrée, et nous vous le présenterons plus en détail d'ici là.



PREVIEWS



# QUE VOUS SOYEZ



# OU PC,

# UN POINT COMMUN:

# LES



Les logiciels publiés dans ce magazine sont disponibles séparément chez les revendeurs agréés.

Domaine Public MAGazine, c'est  
des centaines d'utilitaires, de jeux,  
de drivers, de clip arts,...  
(A des prix complètement fous)  
et le nouveau catalogue de  
la boutique de Pressimage

Le N°2 est en vente 15 F chez votre marchand de journaux.



ST-STE-TT  
AMIGA  
MAC et PC  
émulation

Le magazine  
des 16/32 bits



N° 52 / 25F  
JUIN 91

**CONCOURS  
DCK :**  
+ de 24.000F  
de prix!

ST

AUDIO-SCULPTURE  
DEMO CONSTRUCTION KIT  
PARABESQUE PRO  
PIDOT TRACEUR  
PROTEUS  
BERONIMO  
BOSSIER : LE MEGA STE  
ET ONCE DE VORTEX

AMIGA

DEMO MAKER  
REAL 3D  
TOOLS  
BARS & PIPES  
X TOOL

M 2907 - 52 - 25,00 F

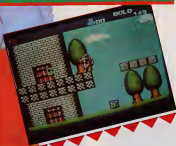


# NOUVELLE FORMULE !

BELGIQUE : 180 FB CANADA : 6,95\$C SUISSE : 7,50 FS



# ADVENTURE ISLAND



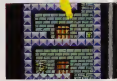
Betty s'est toujours régalée de ces jeux aux graphismes simples que les Anglais appellent Cate Games. Il faut dire que c'est une grande fan de dessins animés, et qu'elle regarde à longueur de journée la télévision. Désormais, lorsqu'elle s'arrête, c'est pour jouer à Adventure Island.



Jeu d'aventure  
Édité par Hudson Soft  
PC Engine (12000)  
**89% Franchi**

Dans chaque région, vous serez confronté au dragon de service qu'il faudra abattre pour poursuivre la quête. Chacun d'eux fera de vous un être nouveau doté de caractéristiques et d'armes différentes : homme-souris, homme-poisson, homme-lion et homme-oiseau. Les créatures que vous incarnez tour à tour, auront une puissance d'attaque, des points de défense et de charme différents. Ces attributs étant modifiés suivant l'armement et le nombre de pierres de charme que vous porterez. Si vous possédez peu de charme, les marchands n'accepteront pas de vous vendre certains équipements.

Les diverses zones que vous allez explorer vous fourniront les objets dont vous avez besoin, et les bouillivants vous échangeront armes, santé et renforcements, contre l'or que vous avez brouté. Certaines portes sont cachées, d'autres nécessitent des clefs. N'oubliez pas qu'elles ont toutes leur utilité, même si elles mènent à des menaces. Des saies ont également le pouvoir de vous faire changer de forme, et donc d'aborder des zones inaccessibles quand on ne peut pas voler, grimper ou nager...



Aventure Island est le type même de l'aventure-arcade : riche en décors vertes et nécessitant de la tactique et de la stratégie, sans être trop difficile. D'autre part, dans chaque église où vous entrez, on vous donnera un coré pour reprendre la partie au dernier jour vaincu. Un très beau jeu, coloré et varié, dont la durée de vie est assurée.

# DIGITAL ACCESS

Latex Nouveautés

Ouvert de 10h30 et de 14h30 à 19h00 - 1, Rue DRAGON 13006 MARSEILLE - ☎ 91 61 26 44 - FAX : 91 27 12 06

## NEC PC ENGINE

Arise	1950
Arise 2	2100
Arise 3	2200
Arise 4	2300
Arise 5	2400
Arise 6	2500
Arise 7	2600
Arise 8	2700
Arise 9	2800
Arise 10	2900

## LES NOUVEAUTÉS

Arise 11	3000
Arise 12	3100
Arise 13	3200
Arise 14	3300
Arise 15	3400
Arise 16	3500
Arise 17	3600
Arise 18	3700
Arise 19	3800
Arise 20	3900

## MEGADRIVE

Arise 21	4000
Arise 22	4100
Arise 23	4200
Arise 24	4300
Arise 25	4400
Arise 26	4500
Arise 27	4600
Arise 28	4700
Arise 29	4800
Arise 30	4900

## LES HITS

Arise 31	5000
Arise 32	5100
Arise 33	5200
Arise 34	5300
Arise 35	5400
Arise 36	5500
Arise 37	5600
Arise 38	5700
Arise 39	5800
Arise 40	5900

## LES NOUVEAUTÉS

Arise 41	6000
Arise 42	6100
Arise 43	6200
Arise 44	6300
Arise 45	6400
Arise 46	6500
Arise 47	6600
Arise 48	6700
Arise 49	6800
Arise 50	6900

## LES HITS

Arise 51	7000
Arise 52	7100
Arise 53	7200
Arise 54	7300
Arise 55	7400
Arise 56	7500
Arise 57	7600
Arise 58	7700
Arise 59	7800
Arise 60	7900

## LES SUPER OBAFX

Arise 61	8000
Arise 62	8100
Arise 63	8200
Arise 64	8300
Arise 65	8400
Arise 66	8500
Arise 67	8600
Arise 68	8700
Arise 69	8800
Arise 70	8900

## MEGADRIVE

Arise 71	9000
Arise 72	9100
Arise 73	9200
Arise 74	9300
Arise 75	9400
Arise 76	9500
Arise 77	9600
Arise 78	9700
Arise 79	9800
Arise 80	9900

## LES NOUVEAUTÉS

Arise 81	10000
Arise 82	10100
Arise 83	10200
Arise 84	10300
Arise 85	10400
Arise 86	10500
Arise 87	10600
Arise 88	10700
Arise 89	10800
Arise 90	10900

## LES HITS

Arise 91	11000
Arise 92	11100
Arise 93	11200
Arise 94	11300
Arise 95	11400
Arise 96	11500
Arise 97	11600
Arise 98	11700
Arise 99	11800
Arise 100	11900

## LES NOUVEAUTÉS

Arise 101	12000
Arise 102	12100
Arise 103	12200
Arise 104	12300
Arise 105	12400
Arise 106	12500
Arise 107	12600
Arise 108	12700
Arise 109	12800
Arise 110	12900

## LES HITS

Arise 111	13000
Arise 112	13100
Arise 113	13200
Arise 114	13300
Arise 115	13400
Arise 116	13500
Arise 117	13600
Arise 118	13700
Arise 119	13800
Arise 120	13900

## LES SUPER OBAFX

Arise 121	14000
Arise 122	14100
Arise 123	14200
Arise 124	14300
Arise 125	14400
Arise 126	14500
Arise 127	14600
Arise 128	14700
Arise 129	14800
Arise 130	14900

## MEGADRIVE

Arise 131	15000
Arise 132	15100
Arise 133	15200
Arise 134	15300
Arise 135	15400
Arise 136	15500
Arise 137	15600
Arise 138	15700
Arise 139	15800
Arise 140	15900

## LES NOUVEAUTÉS

Arise 141	16000
Arise 142	16100
Arise 143	16200
Arise 144	16300
Arise 145	16400
Arise 146	16500
Arise 147	16600
Arise 148	16700
Arise 149	16800
Arise 150	16900

## LES HITS

Arise 151	17000
Arise 152	17100
Arise 153	17200
Arise 154	17300
Arise 155	17400
Arise 156	17500
Arise 157	17600
Arise 158	17700
Arise 159	17800
Arise 160	17900

## LES NOUVEAUTÉS

Arise 161	18000
Arise 162	18100
Arise 163	18200
Arise 164	18300
Arise 165	18400
Arise 166	18500
Arise 167	18600
Arise 168	18700
Arise 169	18800
Arise 170	18900

## LES HITS

Arise 171	19000
Arise 172	19100
Arise 173	19200
Arise 174	19300
Arise 175	19400
Arise 176	19500
Arise 177	19600
Arise 178	19700
Arise 179	19800
Arise 180	19900

## LES SUPER OBAFX

Arise 181	20000
Arise 182	20100
Arise 183	20200
Arise 184	20300
Arise 185	20400
Arise 186	20500
Arise 187	20600
Arise 188	20700
Arise 189	20800
Arise 190	20900

## MEGADRIVE

Arise 191	21000
Arise 192	21100
Arise 193	21200
Arise 194	21300
Arise 195	21400
Arise 196	21500
Arise 197	21600
Arise 198	21700
Arise 199	21800
Arise 200	21900

## LES NOUVEAUTÉS

Arise 201	22000
Arise 202	22100
Arise 203	22200
Arise 204	22300
Arise 205	22400
Arise 206	22500
Arise 207	22600
Arise 208	22700
Arise 209	22800
Arise 210	22900

## LES HITS

Arise 211	23000
Arise 212	23100
Arise 213	23200
Arise 214	23300
Arise 215	23400
Arise 216	23500
Arise 217	23600
Arise 218	23700
Arise 219	23800
Arise 220	23900

## LES NOUVEAUTÉS

Arise 221	24000
Arise 222	24100
Arise 223	24200
Arise 224	24300
Arise 225	24400
Arise 226	24500
Arise 227	24600
Arise 228	24700
Arise 229	24800
Arise 230	24900

## LES HITS

Arise 231	25000
Arise 232	25100
Arise 233	25200
Arise 234	25300
Arise 235	25400
Arise 236	25500
Arise 237	25600
Arise 238	25700
Arise 239	25800
Arise 240	25900

## LES SUPER OBAFX

Arise 241	26000
Arise 242	26100
Arise 243	26200
Arise 244	26300
Arise 245	26400
Arise 246	26500
Arise 247	26600
Arise 248	26700
Arise 249	26800
Arise 250	26900

## MEGADRIVE

Arise 251	27000
Arise 252	27100
Arise 253	27200
Arise 254	27300
Arise 255	27400
Arise 256	27500
Arise 257	27600
Arise 258	27700
Arise 259	27800
Arise 260	27900

## LES NOUVEAUTÉS

Arise 261	28000
Arise 262	28100
Arise 263	28200
Arise 264	28300
Arise 265	28400
Arise 266	28500
Arise 267	28600
Arise 268	28700
Arise 269	28800
Arise 270	28900

## LES HITS

Arise 271	29000
Arise 272	29100
Arise 273	29200
Arise 274	29300
Arise 275	29400
Arise 276	29500
Arise 277	29600
Arise 278	29700
Arise 279	29800
Arise 280	29900

## LES NOUVEAUTÉS

Arise 281	30000
Arise 282	30100
Arise 283	30200
Arise 284	30300
Arise 285	30400
Arise 286	30500
Arise 287	30600
Arise 288	30700
Arise 289	30800
Arise 290	30900

## LES HITS

Arise 291	31000
Arise 292	31100
Arise 293	31200
Arise 294	31300
Arise 295	31400
Arise 296	31500
Arise 297	31600
Arise 298	31700
Arise 299	31800
Arise 300	31900

## LES SUPER OBAFX

Arise 301	32000
Arise 302	32100
Arise 303	32200
Arise 304	32300
Arise 305	32400
Arise 306	32500
Arise 307	32600
Arise 308	32700
Arise 309	32800
Arise 310	32900

## MEGADRIVE

Arise 311	33000
Arise 312	33100
Arise 313	33200
Arise 314	33300
Arise 315	33400
Arise 316	33500
Arise 317	33600
Arise 318	33700
Arise 319	33800
Arise 320	33900

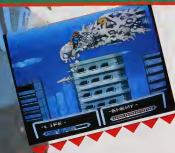
## LES SUPER OBAFX

Arise 321	34000
Arise 322	34100
Arise 323	34200
Arise 324	34300
Arise 325	34400
Arise 326	34500
Arise 327	34600
Arise 328	34700
Arise 329	34800
Arise 330	34900

## MEGADRIVE

Arise 331	35000
Arise 332	35100
Arise 333	35200
Arise 334	35300
Arise 335	35400
Arise 336	35500
Arise 337	35600
Arise 338	35700
Arise 339	35800
Arise 340	359

## SHIBIBIMAN 2



Aussi incroyable que cela puisse paraître, Shibibiman est justement le surnom que tout le monde donne à Philippe. En effet, n'a-t-il pas des allures de shibibi lorsqu'il marche. Le shibibi, pour ceux qui ne le saurait pas, est un oiseau migrateur cousin de l'hirondelle africaine et du goéland.

**T**out d'abord, il faut signaler que dans le jeu, vous pouvez incarner au choix une fille ou un garçon, ce qui n'est pas si courant. Une fois ce choix effectué, vous avez une introduction dans laquelle vous n'avez qu'à courir jusqu'à une porte. Pour franchir cette porte, vous devrez affronter quelques ennemis. Au préalable, vous revêtrez votre superbe armure de combattant. Une fois ces ennemis défaits, vous entrez dans le vif du sujet, car ce n'est là qu'un hors-d'œuvre.

Vous avez deux possibilités dans le mouvement du personnage. Soit vous sautez, soit vous tenez. Si vous laissez le bouton de tir appuyé durant quelques instants, vous aurez alors un supérieur

très dévasteur. Après avoir tué les ennemis que vous rencontrez, vous vous retrouvez sur les toits pour affronter un serpent géant. C'est lui le gardien du niveau.

Le jeu est somme toute assez simple jusqu'à là, mais au niveau suivant vous allez piloter un vaisseau sous-marin et devoir tuer des ennemis marins. Parfois, vous devrez zigzaguer en évitant des parois mobiles qui se déplacent sur votre passage. Si vous parvenez à éviter tous les obstacles, vous vous retrouvez face à un boss. Le boss fait de bulles, qui vous sautillent dessus des petites bulles mortelles. Après, je ne sais pas ce qui se passe car je dois avouer que ce dernier m'a fait me poser quelques problèmes. Ça que fois que vous êtes touché, votre indicateur d'énergie diminue, et lorsqu'il arrive à zéro le jeu est terminé.



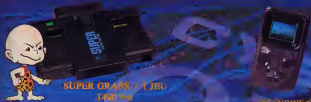
La musique du jeu est assez bien réalisée, les scrollings sont, comme très souvent, de très bonne qualité. Les décors sont soignés et il y a un grand nombre d'ennemis différents. Vous avez aussi une grande quantité d'objets dont vous aurez besoin si vous voulez terminer le jeu. Toutefois, malgré ces qualités, le jeu reste tout de même assez moyen et je ne l'ai pas trouvé vraiment prenant.



**70%** Shoot'em up  
Édité par Youlog  
Coreographe (disponible!)

Philippe Querleux

## SODIPENG PC ENGINE



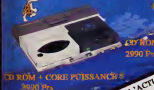
**SUPER GRAFX + 1 JEU**  
1490 Fcs

**PC ENGINE GT 1.1**  
1490 Fcs



**CORE GRAFX + 1 JEU**  
999,00 Fcs

**PC KID 2:**  
disponible dès  
juillet



**CD ROM + CORE PUISSANCE 3**  
3990 Fcs

3615 code SODIPENG: TOUTE L'ACTUALITE PC ENGINE!

Vous me reconnaissez?  
Mon nom est BONK et je  
suis de retour dans PC KID 2  
pour de nouvelles aventures.

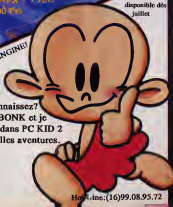


**SODIPENG**

BP 2 56200 LA GACILLY

Tél: 99.08.89.41 Fax: 99.08.82.67

Hotline: (16)99.08.95.72





# KNOCKOUT BOXING



Knockout Boxing est enfin disponible partout en France, grâce à Virgin Loisirs, occasion pour nous de le tester enfin ! Frank, notre spécialiste de boxe (n'a-t-il pas combattu à une époque en catégorie poids méga-ultraléger ?) s'est jeté corps et âme dans le combat.

Et la boxe ? demandent en cœur tous les passionnés de sport et de jeux vidéo. En effet, l'un des sports les plus populaires de la planète est assez peu représenté sur micros et encore moins sur consoles. Mais l'arrivée de Knockout Boxing sur Megadrive vient combler tous les amateurs du "noble art" et tous les aficionados de la bagarre en général.

Dans ce logiciel, le joueur incarne un homme de légende, non pas qu'il s'agisse d'un des meilleurs boxeurs de tous les temps (du moins pas encore, il lui reste quelques années pour le prouver) mais parce qu'il est le

premier boxeur à avoir fait tomber le terreur des rings, Mike Tyson, je veux bien sûr parler de James "Buster" Douglas. Le but du jeu est classique, décrocher la couronne mondiale et, une fois en votre possession, la défendre contre de nombreux challengers (cinq si vous choisissez la difficulté la plus basse). Si vous choisissez le mode "easy" (je vous le conseille au départ), cette couronne sera à vous au bout de quatre combats, ensuite attendez-vous à rencontrer des adversaires plus coriaces. Sur le plan du maniement le jeu ne pose aucun problème, et tous les coups de la boxe sont présents comme le direct, le crochet, l'uppercut, les esquives... Bien entendu, votre personnage possède tous les atouts du vrai Buster Douglas, et donc entre autres un métrier crochet droit au menton. Un seul de ce coup et votre adversaire est quasiment KO.



La réalisation de ce soft est excellente avec de bons graphismes, de non moins bons bruitages et de très bonnes animations. Tout juste peut-on regretter le décor de fond, statique. Des scènes différentes auraient avantageusement égayées le jeu. En bref, une très bonne simulation de boxe.

**72%**  
Jeu de sport  
édité par Sega  
Megadrive (dispo)  
**Frank Ladolre**

**BORDEAUX**  
3 Louis Armand et Lormane  
93000 = 56.44.47.70  
**DAX** 3 Louis Armand et Lormane  
93000 = 56.44.47.70  
**NANTES** 3 Louis Armand et Lormane  
93000 = 56.44.47.70

# MICRO VIDEO

La puissance d'une chaîne, la compétence d'un spécialiste.

**COMPTES**

**BORDEAUX** 3 Louis Armand et Lormane  
93000 = 56.44.47.70  
**TOURS** 3 Louis Armand et Lormane  
93000 = 56.44.47.70  
**BRUXELLES** 3 Louis Armand et Lormane  
93000 = 56.44.47.70  
**DINANT** 3 Louis Armand et Lormane  
93000 = 56.44.47.70

**MEGADRIVE + 3 jeux + 2 manettes : 1.690 F.**

**MEGADRIVE + 1 jeu + 2 manettes : 1.290 F.**

**MEGADRIVE 850 F.**

**990 F.**

le pack de 4 cartouches au choix parmi ces titres :

ESWAT - DJ BOY - MICKEY MOUSE - STRIDER - SHADOW DANCER - ATOMIC ROBOT KID - TETIS JENNY - DARWIN 4081 - DANGEROUS - BOMBARD - SWORD OF SODAN - ARROW - SHIP OF DESTINY - HELFIRE - GRANADA X - INSECTOR - KRAK - HURRICAN - WHIP RUSH - ZOOM - ALTERED BEAST - JUNCTION

**Pack GAMEBOY 990 F. les 4 jeux**

à choisir parmi les titres suivants :

AMAZING PENGUIN - BUBBLE BOBBIE - BUGS BUNNY - BUBBLE GHOST - CHESSMASTER 2000 - DOCTEUR MARIO - FORTRESS FEAR - GARGOYLES QUEST - IN YOUR FACE - KUNG FU MASTER - MERCENARY FORCE - NEMESIS - OPERATION C - TENNIS - PAPERBOY - GOLF - CARD GAMES

**LYNX + 1 jeu : 990 F.**

**SUPER FAMICOM 2 jeux pour 1100 F.**

à choisir parmi les titres suivants :

ACTRAISER - BOMBZUL - FINAL FIGHT - HOCKEY IN ONE - F ZERO - SUPER MARIO 4 - ULTIMAN - BIG RUN - AUGUSTA - PLOTWINGS - GRADUUS 3 - DARIUS TWAIN - 3D GREAT BATTLE - SON CITY - DRAKEN

**Accessoires divers :**

Cable Megadrive 108AS / 1435 = 190 F  
Cable Pinout Megadrive = 149 F  
Manette PRO2 = 125 F  
Manette PRO3 = 250 F  
Manette JBMSTICK = 280 F  
Manette pour Megadrive = 1800 F  
Connecteur pour cartouches Megadrive japon / France = 90 F

**NOUVEAU !!!**

**GAME GEAR**

**Seule : 950 F.**

**+ 1 jeu : 1290 F.**

☐ AMIGA ☐ ATARI ST/STE ☐ MEGADRIVE ☐ GAMEBOY ☐ LYNX

Modèle : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100

Adresse : 3 Louis Armand et Lormane, 93000 Bordeaux, France. Téléphone : 01 56 44 47 70

Code Postal : 33000 Bordeaux, France. Ville : Bordeaux

Désignation : Qd Prix Unit Total

☐ CREDIT ☐ MONTANT CREDIT ☐ TOTAL

**MICRO VIDEO BORDEAUX**

et **CORRESPONDANCE**

3 Louis Armand et Lormane  
93000 BORDEAUX  
☎ 56.44.47.70 ☎ 56.79.34.89

Bon de commande  
à retourner à l'adresse ci-dessus

DES PRIX FOUS !!!



# VERYTEX



A force de n'avoir, sur Megadrive, que des shoot'em'up, l'on finit par s'en lasser. Ainsi, Philippe, dont la patience est légendaire (ne dit-on pas qu'il a un jour réussi à regarder Sacrée Soirée durant plus de dix minutes !) est presque blasé...

**C**omme vous le savez, il ne se passe pas un mois sans qu'un nouveau jeu de tir ne sorte sur une console. Au premier abord, il ressemble à tous les autres jeux du genre. Tous les ingrédients habituels ou presque s'y retrouvent, les bonus augmentant ou modifiant votre armement, les monstres vous attendant à la fin de chaque mission, les scrollings dans tous les sens, et les ennemis arrivant sur vous de partout à la fois. Pour ce qui est des tirs, vous commencez avec le canon traditionnel envoyant des projectiles droit devant lui. Un bonus de couleur vous permet de tirer dans plusieurs directions à la fois. Un autre vous permet de déclencher un laser envoyant un trait balayant tout sur son passage. Un dernier bonus de couleur vous permet de tirer des sortes de

missiles ayant la forme de boomerangs et partant en zigzag (c'est le tir que je préfère). Vous avez aussi un tir en arrière grâce à un autre bonus. L'on peut ajouter à cela une autre arme qui envoie des missiles téléguidés poursuivant l'ennemi dans tout l'écran. Evidemment, vous avez aussi la mégabombe qui détruit tout ce qui se trouve à l'écran. Celle-ci est en quantité limitée. Parfois, vous pourrez récupérer des capsules d'énergie vous protégeant des tirs ennemis.

Côté réalisation, au premier niveau, tout est parfait. Les ennemis arrivent de partout, les décors filent le long de l'écran, les effets de relief sont bien rendus et les ennemis très diversifiés. Malheureusement, au deuxième niveau, le jeu subit un ralentissement assez important et très éreintant. Il faut dire que vous avez parfois des tas d'ennemis présents à l'écran et vous amusez d'une multitude de balles. Mais quand même, c'est gênant ! Côté musique, rien à redire, tout au long du jeu, elle vient compléter agréablement l'action.



Ce jeu est loin d'être le meilleur du genre, mais il n'est pas non plus complètement raté. Il se classe dans la moyenne des bons jeux de tir sans plus. Peu de surprises par rapport à ses concurrents, voire même pas de surprise du tout.

**71%**

Shoot'em'up  
Écrit par Annie  
Megadrive (dispo)

Philippe Querleu

# GAMEBOY!

## PARODIUS NEMESIS

**P**our ceux qui ne connaissent pas le célèbre jeu de tir horizontal Nemesis (appelé Gradus sur NES), je vais en rappeler les grandes lignes. Vous devez guider un vaisseau à travers les ennemis en tirant dessus et en évitant leurs attaques. Certaines vagues d'ennemis, quand elles sont entièrement détruites, laissent derrière elles des capsules d'énergie permettant d'accéder à des armes plus efficaces. Ces armes sont affichées en bas de l'écran, et s'allument au fur et à mesure que vous collectez les capsules ; plus vous en collectez, plus l'arme disponible sera puissante. Cela va de la simple accélération (la capsule), au bouclier (7 capsules), en passant par les tirs doubles, lasers, etc.



Dans cette parodie de Nemesis, les concepteurs ont ajouté de subtiles options. Tout d'abord, le choix entre 4 vaisseaux qui ont des réactions différentes ; puis un paramétrage de la vitesse de tir, des bouches de contrôle, du niveau (facile, moyen, difficile), et le choix du tableau de départ. L'humour n'est pas en reste (normal pour une parodie), car les monstres géants sont particulièrement marrants : chat coincé dans un sous-marin ressemblant plus à une bayouette de bagnard que à un bateau, osseux déguisé en capitaine Nemo lançant des hoquets quand on le touche, etc. Parodius Nemesis fait honneur à la Gameboy : les graphismes soignés et les musiques variées prouvent que l'on peut faire du beau et du très bon, même sur un écran miniature.

## NABUNAGA'S AMBITION

**Q**uelle surprise de voir un wargame sur Gameboy, qui plus est, avec autant d'options de jeux. Cette simulation se passe dans un Japon médiéval, constitué de seize provinces, chacune gouvernée par un seigneur local. A vous d'unifier ce pays, par le jeu des alliances, des mariages ou des conquêtes militaires. Chacune des provinces est plus ou moins riche que ses voisines, rapportant plus d'or à chaque printemps. Il faut savoir gérer économiquement sa région, développer ses villes, son palais, l'agriculture ou enger des digues pour empêcher les inondations. De nombreuses catastrophes (cyclones, crises, épidémies, rébellions) viennent en effet souvent contrecarrer vos plans (et ceux de vos adversaires). Une bonne partie du jeu consiste à recruter, entraîner et envoyer vos soldats attaquer un pays voisin. Vous devez alors capturer le palais du pays ou tuer le seigneur local pour gagner la bataille. Vous pouvez en outre, recruter des samouraïs mercenaires (ronne), qui une fois à votre service,



### LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

**MICROMANIA FORUM DES HALLES**

14, passage de la Riale  
Niveau -2  
Métro et RER Les Halles  
tel. 45 08 15 78

**MICROMANIA CHAMPS ELYSEES**

Galerie des Champs  
(Galerie Bassel)  
84, av. des Champs Elysees  
RER Charles de Gaulle-Etoile  
Métro George V  
tel. 42 56 04 13

**MICROMANIA LA DEFENSE**

Centre Commercial des 4  
Temps - Niveau 2  
Rotonde des Miroirs  
RER La Defense  
tel. 47 73 33 73

**MICROMANIA VELIZY 2**

Centre Commercial Velizy 2  
tel. 34 65 32 91  
tel. 39 46 39 88

**NOUVEAU**

**NOUVEAU**

**3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE**



combattent pour vous et entraînent vos troupes, chacun ayant des caractéristiques différentes (chance, intelligence, ambition, chance, capacité de combat, santé). Vous avez aussi la possibilité de les envoyer conclure des alliances ou chercher d'autres mercenaires, la réussite dépend alors du charme de votre samouraï. Quelques autres petites options viennent ajouter un peu de piquant à cette simulation, avec par exemple les Ninjas, qui essaient sur vos ordres d'assassiner un seigneur ennemi. Pas mal fait, ce jeu possède surtout l'avantage d'offrir trois sauvegardes. En plus, il est possible de jouer à deux, par liaison câble, auquel cas le jeu devient vraiment intéressant. Malheureusement, même au niveau le plus facile, il est beaucoup trop difficile de gagner une partie, cela relève de l'exploit (du jeu du coup de chapeau).



L'inventaire des armes vous restait ou attaquer une unité ennemie. Les armes (une dizaine) sont plus ou moins efficaces si vous les utilisez sur telle ou telle unité. Les changes sous-marins contre les sous-marins en plongée. Les mines et les torpilles contre les bateaux... Le but du jeu est de détruire le vaisseau ennemi adverse, son unité vient du fait que les mouvements des unités ennemies vous sont cachés. Il faut donc utiliser intelligemment les radars, pour localiser la flotte ennemie. En outre, le terrain varie d'un niveau sur l'autre, avec des îles, des eaux peu profondes (intendues aux sous-marins) ou l'océan. Il faut donc utiliser intelligemment ces obstacles, pour se cacher ou pour piéger les unités adverses. Un autre élément amusant vient des conditions météorologiques, elles aussi changeantes, influant sur les conditions de jeu. Vent, brouillard et orages magnétiques sont au rendez-vous. Un jeu original, facile, qui malheureusement en soi, possède une durée de vie limitée.

## POWER MISSION

**P**ower Mission reprend tout simplement l'idée de la bataille navale, en y ajoutant quelques éléments sympathiques. Vous jouez donc contre un adversaire, chaque participant possédant dix unités. Vous avez les destroyers, les sous-marins et un vaisseau amiral pour ce qui est des bateaux. En outre, vous disposez d'avions. Au début de chacun des dix champs de bataille, vous choisissez donc vos unités, parmi cinq configurations possibles. Certaines privilégient plutôt la puissance du feu, d'autres la rapidité, d'autres encore l'importance de l'aviation ou de la marine. L'aire de jeu est un carré de 28 x 28 cases. Vous commencez le jeu en bas (ou en haut) de l'écran. Vous devez placer vos dix pièces où vous voulez dans votre camp. Ensuite commence véritablement la bataille, chaque joueur agissant à tour de rôle. À chaque tour, pour chaque unité, le joueur peut déplacer cette pièce, utiliser le radar pour sonder un carré de 11 x 11 cases centré sur votre unité, faire

performances différentes sont à votre disposition, mais au départ elles sont bridées ; quand vous gagnez une course, vous avez droit à un (ou deux) bonus qui augmentent la puissance de la moto, ou l'état des pneus, ou l'état de la machine. Ces deux derniers éléments s'usent au fur et à mesure de l'utilisation du bolide. Ou peut, bien sûr, effectuer les réparations (pneus, machine) au stand, durant la course, mais cela fait perdre du temps. Pour être admis sur le circuit suivant, vous devez vous classer dans les trois premiers. Et à chaque nouvelle course gagnée, on vous donne un mot de passe permettant de reprendre la compétition en cours.

Le jeu est agrémenté de petites originalités : la pluie venant parfois cingler l'écran ; les petits sauges de fumée soulignant les dérapages, les coups de boîtes des concurrents peu fair-play refusant qu'on les double, etc. Bref, un jeu qui vous transporte à 300 à l'heure!



## RACING SOUL

## NBA ALL-STAR CHALLENGE

**E**ncore une course de motos particulièrement bien réalisée pour la Gameboy ! L'impression de vitesse est très bien bien rendue grâce aux bandes passantes horizontales de la route et aux décors qui suivent les virages. Mais ce qui rend Racing Soul si sympathique, ce sont ses options. En effet, en dehors de l'entraînement et du championnat au sprint, il y a des courses d'endurance de 6 ou 12 temps réel. Quatre motos de

**U**n jeu de basket, américain bien sûr car aux États-Unis tout est plus grand, avec toutes les vedettes de la télé qui jouent dans l'émulsion, et tout ça sur ma Game Boy ! C'est possible ! Et c'est surtout plutôt réussi, malgré certains défauts inhérents au basket-ball télévisé. La réussite de NBA All Star Challenge est essentiellement due à la diversité des options disponibles, allant de un contre un au concours

de lancers francs, en passant par le jeu du cheval (vous venez c'est très gai). Le plus étonnant, c'est qu'il existe de réelles différences entre les pros que vous pouvez sélectionner, du smasheur (ou au manque du tir à trois points. Entre Larry Bird et Magic Johnson, mon cœur balance ! Le système de jeu est assez sommaire, il faut bien l'avouer : un bouton sert à sauter et shooter, l'autre à attraper la balle, voire même à la subtiliser à l'adversaire. À noter que ce bouton est fort utile pour provoquer le passage en force de l'opposant. Le système des lancers francs est différent, et fait appel à votre dextérité : l'écran représente le panneau vu du joueur, et il s'agit de tirer lorsque la croix est au milieu du rectangle en la dirigeant grâce au pad. C'est plus facile à dire qu'à faire, croyez-moi ! La plus grande déception réside dans le fait qu'aucune option ne permet de jouer un full match avec plein de basketballeurs virtuels (chacun ses goûts) qui courent dans tous les sens, il faut se contenter du système de duel sur un seul panneau. Ceci dit NBA All Star Challenge est un soft correct, bien réalisé, qui plaira aux amateurs de ce sport bondissant mais qui ne suscite pas la passion.



## SOLOMON'S CLUB

**S**i vous avez aimé comme il se doit l'excellent Solomon's Key et son fameux Spherical, vous allez adorer Solomon's Club, un astucieux jeu de tableaux vu en coupe qui vous tiendra en haleine pendant un bon paquet d'heures. Vous incarnez un adorable lutin bondissant avec cape mais sans épée, équipé d'une baguette magique et qui doit récupérer une clé pour ouvrir une porte ; ça n'a l'air simple, mais d'autres maîtres divers et variés (golems frappeurs, fantômes, gargouilles cracheuses de feu, etc.) vont vite vous mettre des bâtons dans les roues, et comme de plus les obstacles ne manquent pas et le temps est limité, certains niveaux relèvent du casse-tête. Votre farfadet peut sauter, mais il est surtout capable grâce à son précieux objet magique de désintégrer ou créer des blocs de pierre pour progresser. Cette puissante magie se transforme que sur certains blocs facilement identifiables, et il est bien sûr impossible de créer un bloc ailleurs que sur une case vide ou au-dessus de son. En revanche, le petit être à la crâne solide, et s'il donne deux coups de tête dans un roc, celui-ci est pulvérisé. Cette capacité offre le double avantage de débloquer le terrain et de tuer les ennemis qui se trouvent sur ledit bloc ! Il existe de plus de nombreux bonus disséminés ici et là, qui sont apparemment bien dissimulés dans les rochers. Ceci-ci vous permettent de gagner des vies ou de l'argent, ou qui est sensiblement la même chose puisque certains niveaux

vous donnent accès à une boutique dans laquelle vous pouvez acheter divers gadgets fort utiles et notamment des vies supplémentaires. À noter la présence de cloches qui font apparaître une délicate fête, laquelle volete élégamment vers votre chancelier personnel pour lui témoigner sa gratitude. Chaque niveau franchi vous donne accès à un code qui vous permettra de recommencer au même endroit, histoire de ne pas tout regagner à chaque fois ; et quand je vous dis que Solomon's Club possède cinquante tableaux, vous savez tout !



## 2 NOUVEAUX MAGASINS MICROMANIA !!

### MICROMANIA LA DEFENSE

### MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial des 4 Temps - Niveau 2  
Rond-point des Miroirs - RER La Défense  
Tél. 47 73 53 23

Centre Commercial Velizy 2  
Tél. 34 65 32 91  
et 39 46 89 88

3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE



# GAME GEAR

## DEVILISH

**L**a mode des casse-brique a encore frappé et après Woody Pop, la GameGear bénéficie de Devilish, jeu assez novateur dans ce style. En effet, si le joueur renvoie toujours une balle à l'aide d'une raquette, son but est avant tout d'atteindre la fin du niveau. Et c'est là que réside la grande nouveauté, le jeu comporte un scrolling vertical. En fait, la progression s'effectue à la manière d'un soit du type "Commando", la balle détruisant, le plus souvent, des rangées de briques ou des petits personnages. Le début d'un niveau se présente donc pratiquement toujours de la même façon, à la manière d'un classique casse-brique pour ensuite évoluer vers une sorte de shoot'em up avec la raquette comme vaisseau et la balle comme projectile. D'ailleurs tout l'habillage du logiciel rappelle les techniques employées dans les jeux de tas avec des bonus de points et des armes supplémentaires comme une super-bombe explosant toutes les briques présentes à l'écran ou encore des bonus plus traditionnels agissant sur la raquette directement (elle plus importante...). A propos de la raquette, il faut d'ailleurs préciser que cette dernière est modulaire à la demande du joueur. En pressant sur le bouton 1 de la console, il est possible d'adopter diverses configurations : raquette divisée en trois pour couvrir une surface plus grande, raquette tournant un coin pour franchir un passage difficile... Autre précision, le jeu offre deux modes de jeux, le premier confrontant le joueur aux différents niveaux de manière croi-

sante et le second lui permettant de choisir son niveau. Dans les deux cas, le facteur temps est important et il s'agit de terminer le stage avant la fin du compte à rebours. Si l'on parvient, il affronte un ennemi assez puissant (toujours ce problème avec le shoot'em up). Le jeu est techniquement superbe avec d'excellents graphismes, une bonne musique et surtout une animation de la balle laissant comme une traînée de lumière et d'étoile derrière elle superbe. En bref, Devilish surprend à tout instant et offre beaucoup plus de possi-



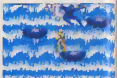
biétés et de plaisir qu'un simple casse-brique comme on pourrait le penser à première vue. Passionnant!

## GG SHINOBI

**P**ersonnage phare de chez Sega, le guerrier ninja apparaît également sur GameGear. Comparé aux autres versions de ce logiciel, cette dernière fait parti de meilleures et convient complètement au concept de la console portable. Le but du jeu est toujours le même, combattre une horde d'ennemis tous différents tout au long de leur résistance que de leurs armes. C'est ainsi que s'interposent des personnages armés de roues dentées, de faux, d'arcs, de gros maillets... Et comme si cela pas encore assez, des ennemis mécaniques comme des hélicoptères ou des chars équipés de bras métronnes.

Au début du jeu, le joueur doit choisir entre quatre secteurs qui sont la ville, les docks portuaires, le temple et la plaine.

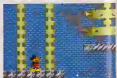
A noter qu'il est possible de débiter dans n'importe quel secteur. Sur le plan de l'armement, notre héros débute avec sa seule épée comme rempart contre le mal mais au fil du jeu il lui sera bien sûr possible d'en changer, les bonus se matérialisant toujours par des caisses et



bœs. Dans celle-ci sont d'ailleurs cachés d'autres bonus comme des vies supplémentaires, de l'énergie, des bombes... Côté réalisation, GG Shinobi est excellent et ce sur tous les points : superbes graphismes, bons bruitages et surtout une animation. Le seul point négatif concerne la difficulté trop importante. Dans chaque secteur du jeu, il n'est pas rare de recommencer trois à quatre fois la partie pour progresser de quelques niveaux. En bref, un des meilleurs jeux GameGear!

## MICKEY MOUSE

norme succès sur Megadrive et Master System, il était logique de voir arriver Mickey Mouse sur GameGear. Première impression, le logiciel est aussi bon réussi que sur les deux autres supports, la fameuse Walt Disney étant sincèrement passé par là !



poète, qui adroitement lancés s'avèrent très efficace contre l'ennemi. A ne pas oublier, ces mêmes blocs trouveront une autre utilité comme pour ériger une mur et franchir ainsi une portion difficile ou inaccessible.

Comme expliqué précédemment, la réalisation de Mickey Mouse sur Game Gear est une grande réussite. Les graphismes se rapprochent énormément de la version Megadrive et l'accompagnement musical, strictement identique, est splendide. Quant aux animations, elles sont toujours aussi soignées et donnent véritablement vie au personnage de Mickey. En bref, un super logiciel à conseiller à tous !

L'histoire est toujours la même : vous abaissez tout pour essayer de retrouver votre tante Minnie enlevée par une mystérieuse et enterrée dans le château des illusions. Le jeu propose au choix trois niveaux différents derrière trois portes, chacun plongeant le joueur dans un univers particulier comme une forêt magique, le monde du cirque ou bien encore un décor de légende. Comme de costume, Mickey pourra ramasser en cours de route toutes sortes de bonus comme des parts de gâteau pour relever son niveau d'énergie, des pommes rouges dont il se servira de projectiles... De même avec les blocs de





CM 30 07 04 00 04





# SONIC THE HEDGEHOG



**S**'il y a un jeu d'arcade attendu maintenant dans le monde entier, c'est bien Sonic The Hedgehog. Cette carrouche Megadrive que nous vous présentons dans notre numéro de février devrait sortir le mois prochain, et semble d'ores et déjà prête pour être chez Sega l'équivalent d'un Mario Bros, tant tout le monde en parle. C'est assurément le jeu Megadrive qui devrait le mieux se vendre cette année, et une rumeur fait état d'une suite prévue pour Noël !

Sonic est un héros devant traverser 15 zones de jeu, chacune composée 5 parties

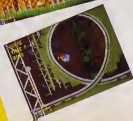
Courir, c'est quelque chose que Sonic aura régulièrement à faire, puisque certains obstacles ne peuvent se franchir qu'en courant à toute vitesse. Les boucles des roller-coasters devront être franchies ainsi, tout comme les plates-formes bougeant dans tous les sens. De temps en temps, Sonic entre dans un tunnel où il se met en boule, et le scrolling devient alors le plus rapide de l'univers. Sonic sort du tunnel à la vitesse grand V, et doit alors passer au niveau suivant. A la fin de chaque niveau, notre Sonic adone doit affronter bien sûr un méchant gros monstre, ce qui n'est pas toujours très facile... Enfin, un round bonus sublime place Sonic dans un labyrinthe tournoyant dont il doit sortir.



Le premier niveau se déroule dans un univers très sympa, genre île tropicale, et Sonic traverse des forêts. La seconde région est constituée d'un labyrinthe aux pièges multiples et variés. Vous entrez ensuite dans la Marble Zone, une zone instable où les tremblements de terre sont fréquents, et où la lave qui jaillit peut vous tuer à tout moment. Sonic part ensuite dans les îles, et le voilà dans un décor futuriste, avec des boucles encore plus folles à passer. L'avant-dernier niveau est très

difficile et change totalement la jouabilité du jeu. Enfin, le dernier niveau, Clockwork, se déroule dans un univers plein de mécanismes, de tapis roulants, etc.

Cité réalisation, Sonic est vraiment sublime. Les graphismes sont splendides, tout comme les animations et le scrolling différentiel étant le plus fou que j'ai pu voir à ce jour. Mais ce qui va faire le succès de Sonic The Hedgehog, c'est assurément son originalité et sa jouabilité. Le meilleur jeu Megadrive de ce jour ! Test complet prochainement.



Pour essayer  
les meilleurs logiciels de jeux  
parus chaque mois,  
une seule direction :

**fnac**  
Logiciels  
Bercy 2

Centre Gial Bercy 2  
accès périphérique  
sortie de Bercy  
direction  
Charenton le Pont  
Tél. 42 77 82 89

**fnac**

**PREVIEWS**

## COREGAFX

Toujours de très nombreuses nouveautés annoncées sur la Coregafix avec pour beaucoup d'entre elles de superbes photos. La sortie de Pang est imminente et les premières infos à son sujet sont excellentes. Il en est de même avec TV Sport Basketball et Lord Of The Rising Sun ce dernier prévu en version CD-Rom chez Victor. Chez Naxos, on attend toujours Sprigan, shoot'em'up sur CD-Rom aux graphismes démentiels. Autre jeu de tir promettant énormément, Xaxamber II de chez Data West, toujours en version CD-Rom. Ce dernier semble surpasser sur le plan de la réalisation tout ce qui s'est fait jusqu'à présent sur la console Nec. Autre style mais toujours basé sur le même principe, à savoir tirer sur tout ce qui bouge, Magical Chess de chez Pal Soft place le joueur dans la peau d'une sorcière à l'allure sympathique juchée sur son balai. Encore une fois, le jeu a l'air superbe. Déjà présenté le mois dernier, Metal Sticker de chez Face est pratiquement terminé, regardez les dernières photos en notre possession. Et pour clôturer le chapitre des jeux de tir, à signaler Super Cluster.

Succédant à FI Circus, FI Circus 91 de chez Nihon est sur le point d'être terminé. Les graphismes ont été améliorés et le jeu intègre de nouvelles options. Concernant les motos, nous vous l'annonçons le mois dernier, Delighted Racing (qui sera probablement renommé Racing Special pour sa sortie) chez Team Advance bien et nous vous en présentons d'ailleurs quelques images. Pour l'ancêtre, sachez que cette même société a dans ses cartons un autre jeu de motos, assez différent dans le principe puisque le jeu serait vu d'avion à la manière de FI Circus. Pas de titre annoncé.

De son côté Hudson Soft prépare Mombi, un jeu d'aventure animé sur CD-Rom aux graphismes mignons. Mais ce que tout le monde attend, Nulogia II (jeu d'aventure animée), est également en cours de réalisation et le jeu s'annonce fantastique. Dans le domaine des jeux de rôle est prévu Efela & Jilima, non japonais, sur CD-Rom avec d'excellents graphismes. Quant à Burali, c'est superbe mais malheureusement tout en

japonais, à réserver donc aux seuls tribus.

Après Learnings qui devrait sortir vers la fin de l'année, la société Pygmaïos verra un autre de ses jeux édité sur la Coregafix. Il s'agit de Ballistic dont la programmation a déjà commencé.

Conscient du succès de la Saga Valls, la société Telenet prévoit la suite avec Valls IV sur CD-Rom, logiciel intégrant tous les ingrédients des précédents succès et proposant une profondeur de jeu incroyable. Toujours sur CD-Rom est aussi prévue la sortie de Bloning, un jeu de combat de robots, très décemment très prisé ces temps-ci par les Nippons.

Chez Nec Avenue, après l'avalanche de previews du mois dernier, ils ont réussi à sortir de leur chapeau un logiciel inédit, Splash Lake (version CD-Rom), jeu de tableaux mi-arcade, mi-effexion. Concernant Might & Magic dont nous vous parlions le mois dernier, nous avons cette fois-ci des photos à vous montrer.

Chez Atlas, les programmeurs préparent Mesopotamia, jeu de tableaux dans lequel le joueur se déplace de façon assez particulière puisque "Yergin" qu'il manie est modulable et effectue un demi-cercle à chaque avancée. Aussi il peut s'agripper n'importe où. Sa structure lui permet également de tirer simultanément dans trois directions. Rendez-vous le mois prochain avec toujours autant de news!

## MEGADRIVE

En retard au niveau de la sortie des sets et de leur quantité par rapport à la Coregafix par exemple, les nouveautés Megadrive nous arrivent presque d'un seul coup. Première constatation, les éditeurs semblent faire des efforts et nous proposer des jeux de bien meilleure qualité qu'auparavant.

La preuve en est avec Marvel Land de chez Namco, jeu de tableaux aux graphismes sculptés et aux trillages excellents. Ce logiciel plonge le joueur au coeur d'un parc d'attractions, chacun des niveaux correspondant à un manège. Dans la lignée de Sonic! Juste un petit mot sur Alien Storm pour vous



FI Circus 91



Splash Lake



Nulogia II



Mombi



Nulogia II



Bloning



FI Circus 91



Magical Chess



Bloning



Super Cluster



FI Circus 91



Magical Chess



Sprigan



Magical Chess



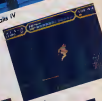
Xaxamber II



Mesopotamia



Valls IV



Valls IV



TV Sport Basketball



Bokula



Delighted Racing



Efela & Jilima

dine que le jeu est en phase terminale (NDC: condoléances/prévu pour fin juin) et qu'il s'annonce très réussi même si certains affirment qu'il est un peu trop facile! Et pour tous les amateurs de flipper, voici les premières photos de Devil Crash sur Megadrive adapté par Technosoft, fantastique logiciel sur Cio-graIX. L'adaptation semble être de très bonne qualité. Annonce il y a deux numéros, Dino Land de chez Wolfteam progresse, regardez les photos. Il s'agit tout simplement d'un flipper en trois dimensions.

Aannoncé le mois dernier, Fire Mustang de chez Tatso vous propose de piloter un vieux canon de la Seconde Guerre Mondiale. A noter que la taille des sprites ennemis peut atteindre le quart de l'écran! Egalement en préparation, Vapor Trail semble assez classique, du moins d'après les photos.

De chez Seibu, Raiden Trad, l'adaptation du jeu d'arcade, est terminée et semble très proche de l'original. Autre jeu de tir adapté du jeu d'arcade, Gomela, édité chez UPL. Encore une fois les graphismes s'annoncent superbes, reste à voir s'il ne s'agit encore d'un jeu de tir de plus.

Dans le secteur des jeux de stratégie action, System Shift nous propose Master Of Monsters, une sorte de wargame faisant place à un jeu de combat dès que deux pièces de camps opposés se retrouvent sur la même case. Pour les plus anciens, ce jeu rappelle fortement le principe d'Archan.

Dans le domaine des jeux de combat, à signaler la sortie prochaine de Street Smart chez Treco avec des sprites de taille réellement énorme et surtout de Streets Of Rage de Sega, le véritable pendant de Final Fight sur Super Famicom. Le jeu peut se jouer seul ou à deux à l'inverse de Final Fight où seul un joueur peut combattre (NDC: ce qui est nul) et propose trois personnages, deux hommes et une femme. A noter que chacun des personnages possède ses propres coups. Au fur et à mesure du jeu, le joueur pourra bien sûr augmenter sa puissance et faire appel à sa magie. Dans ce cas, l'écran scrolle sur une voiture de police du toit ouvrant de laquelle émerge un colosse armé d'un énorme lance-roquettes. Une salve de celui-ci et

tous les ennemis présents à l'écran gagnent le pays des songes. Autre soft du même genre, Beast Warrior vous met aux prises avec de nombreux ennemis représentant tous une créature maléfique.

Dans les sports mécaniques, notons l'adaptation d'un jeu d'arcade du nom de Megatracks. Le joueur enlance un ATC, sorte de moto tout terrain à trois roues, et affronte soit l'ordinateur soit un autre joueur, l'écran étant divisé en deux parties. La victoire se joue au meilleur de trois courses. Autre production Sega, Duel Master, jeu d'action comptant cinq niveaux. Le joueur doit classiquement progresser à travers ceux-ci pour affronter à la fin un ennemi plus puissant. Pour cela, il dispose de deux types d'arme, ses poings et la magie. Prévu pour juillet! Ensuite devrait suivre Spiderman, adaptation de la célèbre bande dessinée et du non moins célèbre dessin animé (NDC: nul). Le jeu ressemble fortement à Dick Tracy (NDC: nul) par exemple, à la différence près que notre héros peut s'accrocher n'importe où sur l'écran. Ainsi il n'est pas rare de le voir la tête en bas. En tout cas, les animations du personnage sont superbement détaillées et caractéristiques. Enfin, de chez Sega, un jeu de catch nommé Wrestle War. Le but est de remporter les couronnes des deux ligues mondiales, SWF et SWA, afin de réunifier le titre. La partie peut se jouer seul ou à deux.

Dans les jeux d'aventure, signalons que YS III est aussi prévu sur Megadrive et sortira en octobre.

Chez Tatso est annoncé Saint Sward, un jeu de tableaux. Dans ce dernier, le joueur peut se transformer en 3 personnages distincts possédant chacun certaines caractéristiques. Si Valls IV est sur le point de sortir sur CoregraIX, est prévu sur Megadrive SD Valls (Super Delorian Valls, jeu reprenant le même principe que l'original mais avec de nombreuses variantes. Annonce dans le dernier numéro, Thunder Fox arrive sur Megadrive. Il s'agit d'un jeu de tableaux dans lequel le joueur affronte une bande d'ennemis à l'aide d'armes plus puissantes les unes que les autres. En ce qui concerne Galaxy Force II, l'adaptation est également en cours et



au vu des photos, cela ne semble pas trop mal. Mais bien entendu, l'élément essentiel de ce jeu, l'animation, ne peut être jugée. Restons donc prudents et prions très fort!

Blue's Almanac annoncé le mois dernier s'avère être, d'après les dernières infos, un somptueux jeu d'action stratégie avec des scènes de combat particulièrement réussies.

du *OW* de chez Electronic Arts, société dotée de nombreuses licences d'autres sociétés, les prochains titres sont *M1 Abraham's Tank* et *688 Alltack Sub*. Dans le premier, vous êtes aux commandes du plus moderne et plus récent tank jamais construit, et dans le second vous incarnez le commandant d'un sous-marin nucléaire. Ensuite devrait suivre très rapidement *Warrior Of Rome*, logiciel de stratégie guerrière au temps de l'empire romain, puis *Dark Castle*, bien connu des possesseurs de menui. C'est un jeu d'aventure action vous opposant au chevalier noir et ses châtains hantés. Au final, le jeu comportera 14 aventures. *Might & Magic II* est également en préparation. Ce jeu de rôle vous propose plus de 10 aventures différentes. Mais ce n'est pas tout puisque d'ici la fin de l'année, et probablement vers la rentrée, devrait sortir *King's Bounty*, jeu de stratégie dans lequel vous dirigez une armée de chevaliers mais aussi de mages et de trolls. Enfin est aussi annoncé *Road Rash*, un logiciel de course à moto où tous les coups sont permis, le but étant d'être le premier à franchir la ligne d'arrivée. *chez Razorsoft*, on annonce *Death Duel*, un jeu à la *Operation Wolf* avec des graphismes assez réussis et des ennemis très divers (pour les amateurs).

Crossfire de chez Kyugo est un shoot en un mettant le joueur aux commandes d'un hélicoptère super-équipé et dont l'objectif est de s'attribuer la supériorité aérienne. Un sort de Superopcore (NDC. mul...) en somme. Retour aux sources avec Space Invaders'91 de chez Taito. Bien évidemment, depuis le temps les ennemis ne sont plus de nouvelles armes et leurs tactiques d'attaque ont légèrement évolué, mais le principe du jeu reste le même et plaira à tous les nostalgiques.

Kameko, est attendu dans les prochaines semaines. Nous n'avions pu passer une photo le mois dernier, c'est maintenant chose faite. A noter que Berlin Wall est également prévu sur GameGear.

De chez Nuvothen est annoncé Swamp Thing, l'opéra dans lequel le premier combat le crû du Dr Arcane. En effet, ce dernier était dans son laboratoire une formule qui vous permetta à vous et à tous les autres de recouvrer une apparence humaine. Pour tous les passionnés, et ils sont nombreux, il faut suivre l'adaptation de Mrs Pacman de chez Tengen. Toujours de chez Tengen, Pit-fighter est en préparation. Pour ce jeu, la technique est un peu particulière puisque les sprites ont tout simplement été digitalisés et retravaillés. Le résultat est splendide et l'effet de zoom parfait. Enfin, rappelez la sortie prévue de Warden (la suite de Wonders) issue du jeu d'arcade Pyros. A noter que la version Megadrive est en tout point identique à celle dernier.

Outre les sports mécaniques éphémères, précédemment, un nouveau baseball du nom de RBI Baseball 3 est prévu. Les graphismes sont superbes, digitalisés, eux aussi, et le jeu est directement issu de la borne d'arcade. Chez Treco, à sauter la sortie de Dando dans lequel le joueur incarne un valeureux guerrier parti combattre les forces du mal qui tentent le royaume d'une main de fer. Il s'agit d'un jeu de rôle et d'action. Chez Arcolade, on annonce Onslaught, jeu d'action médiéval déjà sorti sur micro. Athlétisme également, Xenos 2, Predator II et Speedball II de chez Microsoft. Dernière minute, nous apprenons l'annonce de Double Dragon sur Megadrive.

## GAME-GEAR



shooting games, est prévu Griffin, logiciel dans lequel vous incarnez une jeune fille bien décidée à repousser l'envahisseur. La réalisation s'annonce soignée avec notamment de superbes graphismes.

Il faut croire que la sortie de Zany Golf sur Megadrive a donné des idées à certains, puisqu'est prévu sur GameGear un jeu du même style portant le nom de *Par'n Putter*. Le jeu propose des parcours assez bizarres avec des sortes de bumpers empêchant souvent la balle d'aller à l'endroit souhaité. Dans la catégorie des jeux de réflexion, *Magical Puzzle Pupils* de chez Tengen doit sortir prochainement. Pour être plus précis, sachez qu'il s'agit d'un jeu d'arcade rétrocom. En tout cas, le jeu a l'air sympathique. Enfin, *Waggyland* est un jeu semble-t-il destiné aux tout petits avec des graphismes assez simples.

## NEO-GEO

Nous avons enfin réussi à nous procurer des photos des jeux Neo-Geo, ce qui n'est pas une mince affaire, je puis vous l'affirmer. Le premier d'entre eux se nomme *King Of The Monsters* et il s'agit d'un jeu de combat se rapprochant du style d'un vieux jeu de chez Atari Games, *Rampage*. Le jeu peut se jouer seul ou à deux et la réalisation est comme toujours excellente. Dans le même style, on attend un autre logiciel, dont nous ne connaissons pas le titre, aux sprites gigantesques.

Dans la catégorie des jeux de tir et en plus de *Ghost Pilots* dont nous vous proposons une autre photo, est prévu *Aso II*, adaptation du jeu d'arcade du même nom. Encore une fois, la réalisation est exceptionnelle et pratiquement identique au jeu original.

Dans les jeux de tableaux, nous verrons très bientôt *Blue's Journey*, déjà présenté dans notre compte-rendu du CES de Las Vegas dans le numéro de février. Le joueur doit se rendre de ville en ville. Enfin, dans le domaine de la réflexion, *Sun Shine* semble combiner les principes de *Tetris* et *Columns* pour nous donner un jeu carrément dément, m-réflexe m-réflexion, pour ceux qui aiment bien sûr!

## SUPER FAMICOM

Bon nombre de news et mois-ci sur la SFC, d'ailleurs le véritable coup d'envoi des sorties de softs semble être donné et le succès rapide de la machine (voir rubrique news) intéresse de plus en plus de monde.

Dans les premières productions des mois à venir devrait arriver *Super Stadium*, jeu de baseball aux animations et aux graphismes très soignés. Aussi rapidement aussi est prévu *Jerry Boy*, jeu de tableaux bourrés d'obstacles. La réalisation de ce jeu s'annonce assez moyenne, reste maintenant à juger de sa jouabilité et de son intérêt.

Dans le domaine du sport, Jaleco récidive en sortant *Super Professional Baseball* qui devrait même être sorti un moment où vous lirez ces lignes. Le jeu est paru-il excellent, d'un grand réalisme avec une fonction zoom. Espérons que leur deuxième essai ne se soldera pas par un nouvel échec, leur précédente production, *Big Run*, ayant réussi à être le plus mauvais soft de la logithèque SFC. Un autre baseball est prévu, du nom de *Super Ultra Baseball* édité par *Catcher Brain*. Ce dernier a-t-il rien à voir avec un jeu de baseball ordinaire puisqu'il est plus du sport, le jeu propose au joueur divers sorts de magie (39 en tout). La réalisation semble fantastique avec des graphismes digitalisés et raffinés. Vivement sa sortie! Enfin, dernier baseball, de chez Seta celui-ci, *Super Stadium*. Pour les amateurs de la petite balle jume, un jeu de tennis du nom de *Super Tennis* est prévu et sera l'œuvre de la société *Tokin House*. Le développement n'est pas encore très avancé et d'ailleurs aucune date de sortie ne nous a été communiquée.

Présenté il y a deux mois dans *Génération 4*, *Goemon Fight* est le quatrième épisode d'une longue saga, les trois premiers ayant fait un carton dans les ventes pour Famicom. Le jeu comporte douze niveaux et votre quête consiste à aller rendre visite au roi. Sur le plan de la réalisation, *Goemon Fight* est superbement réussi avec des graphismes superbes et hauts en couleurs. A noter également une excellente animation des personnages. Sûrement encore un hit de





la part de la société Kozumi. En ce qui concerne le très attendu *Ghouls & Ghosts II*, l'histoire reprend à la fin de *Ghouls & Ghosts* mais quatre années plus tard. Lucifer revient pour défer une nouvelle fois Arthur et c'est pour la troisième fois que ce dernier va rependre sa lance et entreprendre sa nouvelle quête contre le mal. Le jeu promet énormément avec une réalisation exceptionnelle tant sur le plan des graphismes et des bruitages que de l'animation. Au niveau des options, quelques nouveautés comme par exemple la nouvelle capacité d'Arthur d'effectuer un saut d'une hauteur impressionnante. Il est certain que Capcom (*Final Fight*) signe là le futur hit de cet été (sortie prévue en août) et s'affirme définitivement comme l'une des meilleures sociétés éditrices sur SFC.

Quelques précisions supplémentaires sur *Area 88*, plus connu sous le nom de *UN Squadron II* prévu pour le mois de juillet, le jeu n'autorise pas le mode deux joueurs mais en revanche permet de choisir entre trois personnages. Autre précision, le soft comportera sept niveaux. La réalisation s'annonce encore une fois excellente. Devinez qui est encore derrière? Capcom bien sûr!

*Battle Dodgeball* présenté dans le numéro 32 de *Génération 4* est directement issu de *SD Dodgeball The Great Battle*, déjà testé dans nos colonnes. En effet, les personnages sont repris de ce logiciel mais dans un tout autre but cette fois-ci. Votre objectif est de reconstituer votre équipe et pour cela, il vous faut gagner une série de trashes. Au total, il existe huit équipes à affronter. Prévu en juillet.

*Super R-Type* de chez Irem, dont nous vous parlons depuis deux numéros, doit sortir en juillet. Ce logiciel ayant connu les succès sur toutes les machines sera encore meilleur sur SFC, cette version se révélant extrêmement proche de l'arcade. Toujours dans le domaine de l'action pure et dure, voici *Hyper Zone* de chez HAL, shooting game entièrement en 3D Bitmap. L'action se déroule au 21<sup>e</sup> siècle et le jeu est similaire à l'arcade. Pour vous donner une idée du jeu, sachez qu'en fait l'impression est à peu près la même que dans *Zero*, si ce n'est que vous évoluez entre deux plans et non plus sur un seul. Si la vitesse du jeu est respectée, les sensations sont ga-

ranties! En plus de ces deux titres, un nouveau jeu de tir devait sortir très vite (pas de date annoncée), il s'agit de *STG* de la société Athena. La réalisation semble correcte, reste à juger de son intérêt et de son originalité. Et pour terminer, *Dimension Force* est également prévu, logiciel dans lequel le joueur prend les commandes d'un hélicoptère de combat. Le jeu semble bien réalisé et classique avec toutes sortes de bonus. A jouer sur pile!

*Gundam F91*, simulation de combat de robot de chez Bandai dont nous vous parlons le mois dernier, devrait sortir sous peu. Nous vous en proposons les premières photos. A noter aussi la sortie prévue de *SD Gundam*, jeu totalement différent.

Joe & Mac de Data East, déjà évoqué le mois dernier, est annoncé pour août ou septembre. La seule info que nous possédons est que le soft est directement issu du jeu d'arcade. Quelques mots sur *YS III*, attendu par un large public. Ce logiciel est le seul de la saga à être porté sur la SFC. Sa sortie est prévue en juin et la réalisation semble être à la hauteur de la machine. A noter toujours la sortie prévue de *Dragon Quest V* réalisé par Enix, ceux-là même qui ont réalisé le fabuleux *Astraiser*. Petite anecdote au sujet de ce soft, cela fait maintenant près de cinq mois que la société passe de la publicité dans la presse, nippone sans jamais rien dévoiler du jeu. Aucune photo n'a à ce jour été publiée. C'est ce que l'on appelle faire chauffer la colol! En revanche, *Gadulin* (ou *GDTeen*) est bel et bien annoncé (si tout va bien, il est sorti le 28 mai) et semble très réussi. Le seul problème est la barrière de la langue, le jeu se déroulant entièrement en japonais!

Dans le secteur des jeux de réflexion, la SFC n'était pas bien pourvue jusqu'à lors, mais voici *Super Shanghai* édité par Hot-B. Le jeu offre de nombreuses possibilités, comme celle d'effectuer une partie avec des dispositifs nationaux. Les graphismes sont très fins et le jeu très facile. Nul doute que ce logiciel connaîtra un vif succès lors de sa sortie. A noter aussi l'annonce de l'adaptation sur SFC de *Lemmings*, *Sim Earth* (sur CD-Rom) et *Powermonger*.





# CONCOURS

**Le château menace de s'effondrer :**

- Lorsque vous avez atteint 7 mn de jeu
- Dès que vous avez tué le monstre du 1er niveau
- Lorsque vous utilisez les tornades



**Combien de vies possédez-vous au début du jeu ?**

- 4
- 6
- 8

**Pour retrouver votre forme humaine vous devrez découvrir :**

- Les pierres de charme
- La croix de salamandre
- De l'or

**Question subsidiaire:**

Quel membre de la rédaction doit incessamment vous peu, servir sous les drapeaux?

COMME TOUS LES MOIS,  
SODIPENG ET GÉNÉRATION 4  
ORGANISENT UN GRAND  
CONCOURS À L'ANNÉE!

CE MOIS-CI, GAGNEZ UN CD-ROM  
POUR CONSOLES COREGRAFX  
N'OUBLIEZ PAS! TOUS LES 3 MOIS,  
UN SUPERLOT: L'ENSEMBLE  
COREGRAFX + CD-ROM

AUJOURD'HUI, TOUS LES GEN KIDS  
JOUENT AVEC ADVENTURE ISLAND...  
FLASH! FLASH! COOL! COOL! FISH!

**DUNE, LE JEU  
CHOC DE CRYO**

**DOSSIER CD:  
-LES MACHINES  
-LES PROJETS**

Envoyer vos réponses à :

**GÉNÉRATION 4**  
19 Rue, H. Moreau  
75018 PARIS

Sur cartes postales  
uniquement, sans oublier  
d'indiquer clairement vos  
coordonnées.

# Mag

TOUT SUR LE DESIGN D'UN PRODUIT CD-ROM - LES PREMIERS PRODUITS CD-ROM DE CHEZ  
PSYGNOSIS VONT MARQUER L'HISTOIRE DU JEU VIDÉO - 3D CONSTRUCTION KIT ENFIN TESTÉ!  
GAGNEZ UN CDTV AVEC DOMARK! TOUTES LES NEWS-CONSOLES ET MICRO, DONT  
D'INCROYABLES NOUVELLES...

# NEWS

## LA NEO-GEO BAISSÉ AU JAPON

A partir du premier juillet, les prix des consoles et des jeux Neo-Geo vont baisser au Japon. Ainsi, l'on pourra acheter une console pour moins de 2000 francs, et les jeux se situent dans une fourchette de 550 francs à 840 francs. Quelques exemples, le jeu de Mah-jong, cartouche de 7 Mo vendra 840 francs, Ghost Pilots, cartouche de 7 Mo, 790 francs, King Of Moe-tes, cartouche de 7 Mo, 790 francs, Ragur, cartouche de 6 Mo, 790 francs et Aso II, cartouche de 6 Mo, 750 francs. Tous ces prix s'entendent bien sûr au Japon.

## DE NOUVELLES CONSOLES ?

Sega présentera prochainement une nouvelle version de la Megadrive, tout comme Nec avec sa nouvelle version de la Comgrafx. En fait, il s'agit de modèles précédents, mais équipés de 2 mégas de Ram à l'origine ! Enfin, le CD-Rom Nec serait amélioré pour faciliter les produits utilisant le Full Motion Video !

## UN NOUVEAU DONGE...

Alors que Eye Of The Beholder sera disponible le mois prochain sur Amiga,SSI vient d'annoncer que la suite, intitulée de manière étonnante Eye Of The Beholder 2, était déjà en cours de développement sur PC. Une longue série en perspective !

## MINDSCAPE DE PLUS EN PLUS FORT

En dehors de Captain Planet, présente dans ce numéro en preview, et en dehors de tous les produits Origin, la compagnie anglaise a bien des projets. Vous devez vous souvenir de ce jeu nommé Quest For Moonstone, et présenté il y a quelques mois en preview. Nous savons maintenant qu'il



sortira le printemps sur Amiga et ST. Ce nouveau programme de l'auteur de Friendly Freddy's est un jeu d'arcade d'aventure aux animations incroyables, et surtout particulièrement gore. Quant au prochain jeu des Rimap Brothers, il se nomme tout simplement The Chaos Engine, mais on n'en sait pas plus pour le moment. Avouez que c'est un peu juste !

Quand à 4D Tennis, la suite attendue de 4D Bowling, il devrait nous arriver à la rentrée sur PC, avec des versions Amiga et PC à venir ensuite !



## THALION DÉCOLLE

La compagnie allemande travaille actuellement sur un jeu nommé Airbus 323, dans lequel vous pilotez l'avion en question. Le jeu comporte l'ensemble de l'Europe et permet de se poser sur n'importe quel aéroport, ce de faire un Londres-Rome si on le désire !

## LA SUPER NES !

Officiellement lancée aux États-Unis, lors du CES de Chicago début juin, la Super Famicom change de nom mais aussi de look. Pour rester fidèle au principe de la Famicom, la Super Nes comportera un tiroir, à la manière d'un magnétoscope (ancienne génération), dans lequel viendront s'insérer les cartouches de jeux. Seul petit problème, une rumeur faisait état d'un incompatibilité entre les cartouches vendues au Japon et celles vendues aux USA. Nintendo chercherait-il encore une fois à compenser les marchés et abouler les importateurs parallèles, ce qui veut dire au bout du compte arranger les consommateurs ? Réponse le mois prochain !



## ACCLAM SUR SUPER-NEs

La célèbre compagnie américaine vient d'annoncer que son premier titre sur Super Famicom, étant appelée là-bas Super Nes, serait The Simpsons. Le jeu devrait être prêt pour Noël.



## ELDRITCH THE CAT

L'équipe responsable de Project 1 travaille en ce moment sur Tentacle pour Millennium, mais aussi sur un shoot'em up pour Electronic Zoo, et un projet sans éditeur pour le moment, dans lequel vous jouez le rôle d'un superhéros.

## MIEUX VAUT TARD QUE JAMAIS

Nous vous en parlions, il y a de cela un an, Coltrains est toujours en préparation du côté de Tomahawk. Le jeu met en scène trois luttes à la recherche d'un remède miracle afin de guérir leur roi devenu fou à la fin. Bien sûr, chacun des personnages possède des caractéristiques propres, l'un étant un guerrier, l'autre un magicien, et enfin le dernier, le plus débrouillard de tous. Pour réussir l'aventure, le joueur devra résoudre de nombreuses énigmes. Le jeu prévu pour PC (dont une version en 256 couleurs et une CD-Rom), Amiga, ST et CDTV. Les photos présentées sont issues de la version PC 256 couleurs.

## DEVENEZ MAÎTRE DU MONDE

Ou plus modestement patron d'une entreprise industrielle. Avec Big Boss, prochain logiciel de chez Infogrames, vous aurez l'occasion de mettre en pratique vos talents d'économiste éclairé dans le but de faire prospérer votre firme. Votre champ d'investigation est vaste puisque vous intervenez directement sur toutes les décisions capitales, choix des matières premières, du matériel de production, du personnel, stratégie commerciale. Autre difficulté, assurer de bonnes relations avec votre banquier Preview normalement le mois prochain.



Autre production en cours chez Tomahawk, l'adaptation de Bergen Attack, une bande dessinée diffusée chez l'un de nos confrères de micro-informatique ludique. Le scénario oppose le joueur à une secte mystérieuse composée de guerriers Bergen. Votre but est encore une fois assez simple, sauver la Terre ! Prévu sur PC, Amiga et ST. Preview le mois prochain.



## PRÉVISION POUR LE MARCHÉ AMÉRICAIN

En raison de la relative bonne forme économique affichée par la Famicom aux États-Unis (hausse des ventes de 40 % tout de même), Nintendo envisage d'exporter vers ce pays 2 millions de consoles et 6 millions de cartouches pour l'année 91. A noter le prix estimé de Super Mario World à 99 \$ soit environ 600 francs.

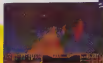
## UNE PREMIÈRE SUR CD+G!

La compagnie EMI sort Vaals III en version CD+G (c'est-à-dire CD plus graphismes) pour la Comgrafx. En utilisant ce titre sur votre lecteur CD-Rom habituel, vous obtiendrez un jeu aux superbes graphismes, statues hélas ! Reste à voir si une telle initiative plait au public et serait donc amenée à se renouveler.

## ATARI A TOUT VA

La Lynx est désormais en vente, nue (sans son ordon Cornlynx, l'adaptateur secteur California Games) au prix de **790F**, ce qui est plus qu'honnête vous l'avouerez. Atari annonce trois nouveaux jeux pour l'été, soit Warbirds en mai, Black-Out en juin, et Ninja Gaiden en juillet. En août, les sorties seront très, très nombreuses.

Attendez-vous à NFL Superbowl, Tournoi Cyberball, Scrappydog, World Class Soccer, Vindicators, Checkered Flag, A.P.B., S.Y.U.N. Ranner, Xybots et Hydra avant la fin de l'année !



Tous les assignements que nous avions donnés en exclusivité dans notre numéro de mars, viennent d'être confirmés, ce qui veut dire que le **Panther** devient réellement être la console que tout le monde attend. Soit on va finalement faire, celle selon laquelle la Panther passerait des jeux Lynx... Bonne nouvelle ! Enfin, il semblerait qu'Atari veuille lancer très rapidement le CD-Rom de la Panther, afin de concurrencer le CDTV. Il serait même prévu une télécommande aussi imposante que celle du CDTV de Commodore, ce qui permettrait d'avoir beaucoup de touches, et donc de pouvoir obtenir des jeux plus complexes.

## LE PREMIER JEU HOLOGRAPHIQUE

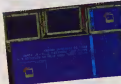
Sega vient d'annoncer que la compagnie présenterait très prochainement son premier jeu d'arcade holographique, sans donner bien plus de détails. Ainsi, on ne connaît ni le type de jeu, ni son nom, pas même sa date de sortie. Quoi qu'il arrive, il devrait être présenté très bientôt dans nos colonnes.



## ATARI AIME BIEN LES ÉTUDIANTS

Soucieux d'être présent dans les écoles et universités, Alan propose désormais des offres d'achats aux écoles et aux étudiants. Pour les écoles, deux packs : le 502STE et le P-Logo pour 3290 francs, le 1048STE, le P-Logo et le traitement de textes Graal Text pour 3990 francs. A noter que les deux logiciels permettent de récupérer les travaux effectués sur les Thomson équipant, politique oblige, la plupart des écoles depuis le tout-temps célèbre "Plan informatique pour tous".

Quant aux étudiants et enseignants, Atari leur propose deux possibilités. Le Mega STE 2 pour 9000 francs, et surtout le TT pour 13900 francs !



ON-LINE, BIENTOT  
PARTOUT

Alors que nous attendons toujours **Battle Bound**, leur premier programme, et le **golf en 3D** que nous vous présentions le mois dernier dans nos news, On-Line, société s'étant créée suite à la disparition de CBL, prépare pour Amiga et ST un jeu d'aventure/rôles nommé **Chaos in Andromeda**.

## PANDORA REVIEWED

Si vous aimez *Aliens* et *Dungeon Master*, vous n'avez pas dû oublier **Xenomorph**, un jeu d'aventure sympa n'ayant rien d'exceptionnel, mais se faisant tout de même jouer. Pandora, la compagne l'ayant édité à l'époque, devrait prochainement sortir **Dominion**, un jeu dans le même genre, mais bien meilleur selon ses auteurs. On espère une sortie pour un siir Alien et ST.



VIVE LE HAM-E

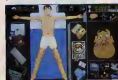
Ce nouveau mode graphique va vous permettre de goûter aux joies de dessins en couleurs 24-bits. Capable d'afficher 200000 couleurs, le système est composé d'une carte compatible avec tous les Amiga, mais surtout avec la quasi-totalité des logiciels. Le produit sera vendu avec un programme de dessin et un modèleur 3D, pour 3000 à 4000 francs, selon la version !



## ELECTRONIC ZOO ANNONCE...

La compagnie anglaise, distribuée en France par Tomahawk, proposera en juin deux nouveaux jeux. Germ Crazy est un wargame se déroulant dans le corps humain. Vous y affrontez des virus à l'aide de vaccins et d'anticorps, et ce sera sur Amiga et ST.

The Ball Game, pour Amiga, PC et ST, est un jeu de réflexion basé sur la conquête d'un même terrain par chaque joueur.



## VIRGIN S'ENVOLE

Space Shuttle est une simulation de vol en navette spatiale, elle est réalisée par l'équipe de Vector Grafix, à qui l'on doit Fighter Bomber et plus récemment Killing Cloud. En tout cas, la 3D que nous avons vu dans ce jeu était réellement superbe.



## LES TWIN SOFTS ARRIVENT

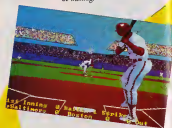
Nés de l'association d'Hotier et d'Ubi Soft, les Twin Softs sont des compilations regroupant un éducatif d'Hotier et un jeu d'Ubi Soft, comme The Teller ou Pick'n'Pile. Les jeux choisis sont plutôt des jeux de réflexion aidant au développement de la mémoire... Les Twin Softs seront en vente sur PC et ST dès le mois de juin.



## ELECTRONIC ARTS ET LES SUITES

Après notre Spécial Electronic Arts du mois dernier, nous n'avons plus grand-chose de neuf à annoncer. Parmi les vraies nouveautés, disons que Hound Of Shadow 2 serait en cours de production. La suite du jeu d'aventure très inspiré de l'Appel de Cthulhu pourrait sortir début 92.

Sans quoi, l'un des jeux attendus de la rentrée est bien sûr Populous 2, dont on sait maintenant qu'il comportera bien plus d'effets spéciaux, avec des animations fabuleuses, selon Peter Molyneux de Bullfrog.



Earl's Weaver 2 est un base-ball pour PC utilisant des vues "extérieures" et diverses vues impressionnantes, comme l'on en voit d'habitude sur les simulateurs de vol !

Enfin, Electronic Arts envisage de proposer une version ST de Battlechess 2 d'ici la fin de l'année.

## TEAM 17 : KEZAKO ?

Full Contact, le premier jeu de cette compagnie, n'est pas encore distribué en France. Ce jeu de combat semble pourtant des plus impressionnants, mais c'est encore plus les programmes à venir qui semblent étonnants, avec une réalisation sublime.

Pour le moment, la compagnie travaille sur Alien Breed, un shoot'en'up dans le genre d'Alien Syndrome, mais en 3D couleur, avec des effets spéciaux sublimes.

Alors que l'on pensait Microdis sur le coup de la licence de Rollerball, voilà que la compagnie anglaise déclare elle aussi s'y intéresser. En fait, Team 17 se fait déjà en cours de programmation, et si l'on en croit les démos de leurs premiers jeux, voilà qui promet un combat de titan contre le jeu de Microdis. Une affaire à suivre.

Après Rollerball, ils devraient faire une suite à Alien Breed, où la vision serait cette fois-ci en 3D, comme dans Dungeon Master.



## LE MYTHE SYSTEM 3

D'ici le mois prochain, nous devrions enfin avoir Myth, un jeu d'arcade basé sur le hit 8-bits du même nom. Vous y jouez le rôle d'un héros dans une aventure très axée sur la mythologie, et affrontez divers monstres de toutes tailles. Le jeu est prévu sur Amiga et ST, pour l'ex.



## ELVIRA REVIENT!

MicroVale, compagnie dirigée par des anciens de chez Tynesoft, à la base du premier jeu Elvira, vient d'annoncer qu'un jeu d'arcade représentant l'héroïne plantureuse se contrôlera pour Amiga et ST en octobre. Les fans jubilent déjà.

## TITUS CHANGE DE CAMP!

Fire & Forget 2, l'un des meilleurs logiciels d'action sur Sega 8-bits, aura connu quelques déboires avec Sega. Du coup les dirigeants de Titus se sont tournés vers la firme Nintendo et son immense marché potentiel. C'est donc avec la licence de Blues Brothers qu'ils sont allés voir les responsables de Nintendo qui leur tendaient les bras. Résultat, le jeu Blues Brother sera disponible, en plus des versions micros, sur Nintendo 8-bits, Game Boy et Super Famicom. Dans son concept, le jeu ressemble à Mario Bros, et je puis vous assurer que les deux premières versions sont carrément démentes, avec un scrolling parfait et hyper-rapide. Vivement la version Super Famicom !



couleur, de même pour le tableau de bord et les sprites des autres voitures (ce sont ceux de Crazy Cars 3). En fait, seul le sprite de la voiture, une Diablo Lamborghini, est final !

## LA SAGA CONTINUE !

Annoncé il y a longtemps dans Génération 4, Crazy Cars III est en cours de programmation et devrait sortir au mois de novembre. Ce troisième épisode est sans nul doute le plus abouti de la série et la version Amiga promet beaucoup. Titus a notamment insisté sur les animations et la fluidité du jeu. Le but est toujours aussi trivial, se rendre d'un point à un autre dans un minimum de temps. Mais ce n'est pas tout, un autre facteur entre en ligne de compte, puisque cette course contre la montre dans laquelle vous êtes engagé est en fait une épreuve organisée, même si elle est interdite par la loi. Il s'agit tout simplement d'une course "pirate" comptant bon nombre d'inscrits, à la manière du film "Caron Ball". Éléments importants, le joueur doit figurer dans les cinq premiers dans chacune des étapes (cinq niveaux au final) pour gagner le droit de disputer la suivante. Mais cette clause prévaut également pour les autres concurrents, et c'est ainsi que certains n'hésiteront pas à utiliser tous les moyens pour vous freiner. Vous arriverez vite compris que le seul moyen d'arriver entier est d'employer les mêmes méthodes, même si cela ne plaît guère aux autorités locales.



## DELPHINE BOUGE BEAUCOUP !

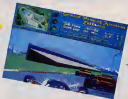
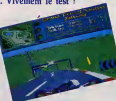
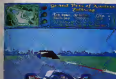
En attendant le test de Croisière pour un cadavre, qui sera dans notre prochain numéro, voici quelques nouvelles de Delphine Software. Deux jeux sont annoncés pour la fin d'année, le premier devant sortir en octobre, le second plutôt vers novembre. Nous n'avons pas les titres, mais je pense que d'ici là nous pourrions nous en souvenir plus. Distribué par US Gold en Angleterre, Delphine s'est vu confier par la compagnie anglaise l'adaptation du Parain sur micro, pour la version aventure du jeu, dont US Gold possède les droits, et prépare déjà un jeu d'arcade. Rien n'indique pour le moment que les responsables de Delphine Software aient accepté.

D'autre part, une nouvelle structure, nommée Publisher Pool System s'est créée récemment, et propose un système de distribution de labels étrangers en France. PPS distribue déjà Delphine Software, Grenlin Graphics, Rainbow Arts et Psygnosis, mais d'autres labels devraient rejoindre ces premiers. Une affaire à suivre !

## ARC DEVELOPMENTS BOSSE DUR

Le groupe, nous ayant déjà réglé avec Forgotten Worlds, Crack Down, Dragon Breed ou encore Predator 2, travaille sur de nombreux projets d'ici la fin de l'année, alors qu'ils viennent tout juste de terminer R-Type 2, testé dans ce numéro. Armalyte, l'adaptation du célèbre shoot'em up du C64, sera disponible chez Thalamez cet été. Pour la même compagnie, Restrictor est un shoot'em up original, techniquement impressionnant. Il se déroule en effet dans un monde en 3D, mais où, au lieu de graphismes vectoriels, on a droit à des sprites comme dans Galaxy Force. Voilà qui promet ! Ils travaillent également sur Robozone pour Mironsoft, présenté en rubrique previews, et préparent ce que Ocean espère être le hit de Noël, soit The Simpsons, d'après le dessin animé du même nom !

INCROYABLE-INCROYABLE-INCROYABLE-INCROYABLE- Vroom, c'est une réalité ! Si, si !!!!!!! On l'a vu ! Puisqu'on vous le dit !!!!!!! On a même pu prendre des photos, et le moins que l'on puisse dire, c'est que ça va vite. En fait, le jeu est constitué d'un mélange de 3D et de sprites. Le résultat est excellent, et sur ST l'impression de vitesse bien réelle, et ce même avec de nombreuses voitures à l'écran. Mais la version finale, aux dires des auteurs, comportera de nombreuses améliorations comme le bruit des voitures, et pourrait même être légèrement plus rapide. Et il sera toujours possible de jouer l'un contre l'autre, via un câble null-modem, sur deux ST ou deux Amiga. En revanche, il sera impossible de jouer via un minitel, le débit de ce dernier étant vraiment trop lent. Vivement le test !



## RAINBOW ARTS PRÉPARE NOEL

Après Masterblazer, Rainbow Arts devrait présenter prochainement l'adaptation 16-bits de Rescue From Fractalus, dont la sortie est prévue pour la fin de l'année. On nous annonce aussi d'action qui dans la version originale, mais l'on nous prépare un survol de planète en fractale plus que rapide ! Voilà qui promet ! Enfin, selon des sources non officielles, Turanic 3 serait en préparation pour la fin d'année.

## CAPCOM ADORE MICKEY

Mickey a envahi la quasi-totalité de nos consoles, et il faut s'attendre à son retour à la rentrée grâce à Capcom, qui proposera non seulement une version Game-Boy, mais aussi une version Super Famicom des aventures du plus connu des souricieux !

## NINTENDO FETE LE MILLIONNIÈME !

La firme Nintendo a récemment été la vente de la millionième cartouche de Super Mario World sur SFC. Sur 1 400 000 consoles vendues à ce jour, avouez que le "taux d'équipement" concernant Super Mario World est conséquent. Il est intéressant de noter que jusqu'à présent, seuls 37 jeux ont dépassé le cap des un million d'exemplaires vendus, et parmi ceux-là il est encore plus intéressant (voire stupéfiant) de noter que pas un seul ne concerne la Megadrive ou la Coregra/X. Les dix premiers se définissent comme suit : Super Mario Bros (Famicon) 5,5 millions, Dragon Quest III (Famicon) 3,5 millions, Super Mario Bros III (Famicon) 3 millions, de même pour Dragon Quest V, Tetra (Gameboy) 2 millions, ainsi que Dragon Quest II et Family Stadium (Famicon), Mario Bros (Famicon) 1,5 million, et pour Mario Land (Gameboy) et Saga (Famicon). Sur Nec, la meilleure vente concerne R-Type 1 avec 500 000 exemplaires, et sur Megadrive, Super Monaco Grand Prix

## INDIANA JONES REVIENT TOUJOURS DEUX FOIS...

En plus du jeu d'aventure annoncé il y a deux mois, et basé sur un scénario original, Indiana Jones & The Fate Of Atlantis sera également un jeu d'action programmé par l'équipe responsable de Nightshift. Voilà qui fera plaisir à tous les fans du héros... Plus de détails le mois prochain !



## US GOLD A TOUS LES DROITS

US Gold a de nouveau acquis de nombreux droits, à commencer par la licence du plus célèbre des hérissons, je veux bien sûr parler des droits de l'incroyable jeu Megadrive Sonic The Hedgehog. Nous devrions avoir des adaptations sur Amiga et ST pour Noël. Ensuite, US Gold proposera bientôt la version PC du jeu Sega Joe Montana Football. Avec des graphismes en 256 couleurs, voilà qui semble être le plus beau football américain sur la machine ! En attendant, Mercs sortira en juin et sera testé dans notre prochain numéro. Alien Storm, la suite futuriste de Golden Axe, croisement de ce dernier et d'Aliens, est annoncé pour septembre sur Amiga et ST. C'est l'équipe de Tiertex qui s'occupe de cette adaptation. D'après les premiers écrans, cela s'annonce sympa. Plus de détails prochainement !



## UNE SUPER PRISE DE TÊTE

Tout ce que l'on sait à propos des nouveautés de Spectrum Holobyte, c'est que la compagnie présentera au CES de Chicago Woodriss et Super Tetris. Les titres parlent d'eux-mêmes, mais l'on ne peut pas vraiment vous dire de quoi il s'agit, puisqu'il n'y a rien de plus d'indisputé sur les cartons d'imitation. Quoi qu'il en soit, c'est déjà une new en soit d'avoir enfin une vraie suite à Tetris !

## MAGIC BYTES VOUS EMMÈNE AUX ÉTATS-UNIS

Dans son prochain programme, American Journeys, la compagnie allemande vous offrira la possibilité de découvrir les États-Unis. Ce jeu s'y déroule en effet, et vous fait parcourir une à une les plus grandes villes des States. Le jeu, à caractère éducatif, sortira cet été sur Amiga, PC et ST.



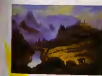
## EMPIRE AIME LES JDR

Megatraveller 1, basé sur le jeu de rôles du même nom, fait actuellement un carton sur Amiga, PC et ST. Heureux soient les fans de ce type de jeu, car Empire possède bien des droits de jeux de rôles. Ainsi, nous devrions avoir d'ici la fin de l'année Space 1889, se déroulant dans une Angleterre victorienne, où le voyage dans l'espace se fait à bord de galion, et où les Martiens sont une constante menace pour l'équilibre interplanétaire. Dans la lignée de Jules Verne ! Nous devrions aussi avoir Cyberspace, d'après le jeu de rôles Cyberpunk, ce qui nous fait l'attendre avec beaucoup d'impatience. Quoi qu'il en soit, si ces jeux se vendent bien, il faudra compter sur MegaTraveller 2 et Twilight 2000, dont les sorties sur PC se feront bientôt aux États-Unis.



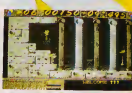
## HEART OF CHINA... LE MOIS PROCHAIN

Le nouveau jeu de Dynamix nous amènera d'ici le mois prochain, avec ses nombreux squelettes PC, mais surtout ses graphismes sublimes et son système de jeu très convivial. Si vous avez aimé Rise Of The Dragon, ne ratez pas notre test, dans le numéro d'été.



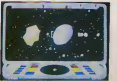
## ENCORE DES NOUVEAUX JEUX DEMONWARE !

Après The Power et Gen'X, la compagnie devrait prochainement éditer Alpha, un shoot'em'up non-violent, où vous jouez le rôle d'une abeille et affrontez divers insectes, escargots et autres "monstres". Le jeu est prévu pour juin sur Amiga puis ST. Ensuite, nous aurons droit à P.P. Hammer & His Pneumatic Weapon, un jeu de tableaux à la Rick Dangerous, et dont la sortie est annoncée pour la rentrée sur Amiga et ST.



## LE RETOUR DE PAUL WOAKES

L'auteur de Mercenary et Democles devrait proposer très bientôt une version 16-bits d'Encounter, programme dont il avait déjà fait un remake nommé Backlash !





## UN COUP FUMANT !

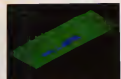
L'agence Philip Morris USA a porté plainte contre Sega pour l'utilisation sans autorisation du logo Marlboro dans Super Monaco Grand Prix, que l'on aperçoit de temps en temps sur un panneau au bord de la route. L'agence demande le retrait immédiat de toutes les machines, et des dommages et intérêts ! On croit rêver...

## TOP 5 AU JAPON

Au mois de mai au Japon, les cinq premières ventes de cartouches étaient Super Mario World (SFC), Momotaro (Gameboy), Final Fight (SFC), Doraemon (Gameboy) et F-Zero (SFC). Qui a dit que Nintendo dominait le marché ? Eh bien les chiffres, mon cher ami, juste les chiffres !

## ENCORE UN GOLF EN 3D

Cette fois-ci, c'est Microprose qui s'y met, et proposera ce jeu sous son label Microstyle à la rentrée, sur ST, puis Amiga et PC. Une originalité d'ores et déjà. Une fois la balle frappée, la caméra le sait, ce qui vous permet d'effectuer un vol plané au-dessus du terrain... Voilà qui devrait être impressionnant.



## STORM SUR CONSOLES

Devant le succès de S.W.I.V., le shoot'em'up ayant fait suite à Silberman, des versions Megadrive et Super-Famcom seront éditées par Storm dans le futur.

## MANCHESTER UNITED POUR L'EUROPE

Soit les matchs de foot sont truqués, soit les responsables de Krasakis sont très doués. Avant même la victoire de Manchester United en Coupe de l'UEFA, la société annonçait la sortie prochaine de Manchester United Europe, un jeu de football dans lequel l'équipe participe à la Coupe des Vainqueurs de Coupe ! Bien sûr, d'autant plus que Manchester United n'est pas vraiment bien placé dans le championnat anglais, bien au contraire... Le jeu sera disponible prochainement sur Amiga et ST.



## PIT FIGHTER

On savait que Tengen préparait la version Megadrive de ce jeu, mais l'on ignorait par contre que la compagnie américaine travaillait sur une version Comega. Attendez-vous à voir ce jeu sur votre console Nec d'ici la fin de l'année !

## THALAMUS : LE RETOUR !

Summer Camp est le prochain jeu de Thalamus, et il s'agit d'un jeu de tableaux prévu sur Amiga et ST, après quoi vous pourriez passer à Créatures sur Amiga et ST toujours, un jeu dont les auteurs disent déjà qu'il est plus drôle, plus jouable et plus prenant que Lemmings. Est-ce possible ?



## PSYGNOSIS RATTRAPE SON RETARD SUR ST

Après Lemmings et Killing Game Show, ce devrait être au tour de Awesomen et de Shadow Of The Beast 2 de sortir sur ST.

## POUR LORICIEL, L'EUROPE C'EST DÉJÀ DEMAIN

La société Loriciel vient de signer avec la société Microsoft l'exclusivité de la distribution de leur gamme "budget", dénommée pudiquement en France, "Logiciels de Poche". Il s'agit le plus souvent d'anciens logiciels ou de produits, n'ayant pas marché à leurs sorties, repropoés au public à un prix très intéressant. Les produits sont disponibles sur PC, Amiga et ST, et les quatre premiers sont Speedball, Rocket Ranger, Strike Force Harrier et Defender Of The Crown, chacun au prix de 99 francs.

D'autre part, Loriciel et Broderbund renouvellent le contrat les liant pour toute la gamme ludique de Broderbund. Enfin, soucieux d'être présents sur tous les créneaux de la micro, Loriciel et Broderbund s'associent pour nous proposer une gamme d'éducatifs concernant l'orthographe, les mathématiques et l'anglais.

## OCEAN SUR LA ROUTE

### DES LICENCES

C'est en octobre que sortira Terminator 2 : Le Jour du Jugement. Le film, réalisé à nouveau par James Cameron, voit le retour de Schwarzenegger, mais du côté de la rébellion, un nouveau Terminator venant essayer de tuer encore une fois Sarah Connor. Capable de se transformer, il leur donnera bien du fil à retordre, dans la production la plus chère jamais réalisée. Le jeu, en préparation pour Ocean, est entre les mains de Dementia, l'équipe responsable de Corporation et de Golden Axe, ce qui est rassurant. Terminator 2, le jeu, pourrait donc être bien meilleur que Total Recall...

En parlant d'Ocean, une rumeur circule selon laquelle la compagnie anglaise aurait repris les droits de Bubble Bobble 3 sorti récemment sur PC Engine sous le nom de Parasol Star.

Concernant Robocop 3, Ocean pourrait avoir deux jeux... En plus de la version 3D dont nous vous parlons dans notre précédent numéro, et réalisée par DID, les auteurs de F29 Retaliator et Epic, il pourrait y avoir un jeu d'arcade, réalisé par Probe.

Après Hudson Hawk, Robocop 3, Terminator 2 et Simpsons, Ocean vient de signer les droits de The Adams Family sur micros. Le jeu sera basé sur le film sortant cet été aux Etats-Unis et à la rentrée chez nous, avec Anjelica Huston et Christopher Lloyd parmi les acteurs principaux. Le film est basé sur la série télé du même nom, n'étant pas sans rappeler les fameux Munsters.

Ocean, on l'apprend à l'instant, s'est récemment allié avec Sony, qui se lance dans l'édition de jeux vidéo. Comme Sony détient la Columbia Pictures, les licences vont être faciles pour eux. En attendant, le deal est simple, Ocean développe les versions micros et consoles des jeux, et les distribue en Europe, et Sony s'occupe de la distribution aux Etats-Unis et au Japon. Le premier titre Sony/Ocean est Hudson Hawk, mais il semblerait que le prochain soit Hook, d'après le nouveau film de Steven Spielberg, adaptation libre de Peter Pan, avec Julia Roberts, Robin Williams et Dustin Hoffman, sortant à Noël aux Etats-Unis et en mai 92 en France. Si c'est le cas, Ocean a décroché le gros lot !



## CONCOURS

Ubi Soft organise un grand concours Great Courts II avec le Virgin Megastore, doté de fabuleux lots (places pour Roland-Garros, raquettes de tennis, ballons, logiciels, T-shirts, posters...). Les inscriptions se font au Virgin Megastore, 55-60 avenue des Champs-Élysées 75008 Paris, à partir du 25 mai 10 heures. Les matchs se dérouleront sur Amiga.

## LA BA DU MOIS !

Il convient de souligner comme il se doit l'initiative de cinq éditeurs français, offrant chacun un jeu pour une compilation, dédiées à aider les 700000 enfants sourds ou malentendants de France. En achetant cette compilation dont les bénéfices seront intégralement versés à l'association "Les Enfants du Silence", vous participerez à l'équipement des écoles en appareils modernes et adaptés à l'éducation de ces enfants.

Cette compilation, nommée "Le 2e Sens" sera en vente en juin et regroupe Bubble Ghost (Infogrames), Freedom (Coktel Vision), Pick'n Pile (Ubi Soft), Pinball Magic (Loricel) et Super Ski (Micros). Le prix est fixé à 299 francs sur Amiga, PC, et ST.

A l'occasion de la sortie de 3D Construction Kit sur Amiga, PC et ST, Domark et Génération 4 organisent un grand concours sur 4 mois.

**FAITES VOS JEUX AVEC DOMARK ET GÉNÉRATION 4**

Premier prix : un CDTV de Commodore

3D Construction Kit est un utilitaire d'incentive, édité par Domark, permettant de créer des objets et des mondes en 3D. Il est utile de bien des manières :

- Il peut vous servir à créer en 3D un objet, afin de l'animer et de le voir sous tous ses angles.
- On peut l'utiliser pour créer un bâtiment, comme la maison de vos rêves, et s'y promener comme si elle existait vraiment.

- Enfin, 3D Construction Kit permet de faire de véritables jeux en 3D, comme Driller ou Castle Master. Créer des objets est particulièrement simple, grâce à un éditeur entièrement géré par icônes et à la souris. Les animer n'est pas bien compliqué non plus. Ensuite, un langage de programmation très simple permet de fixer les conditions allant faire de votre monde virtuel un véritable jeu d'aventure, que vous présenterez à votre guise en faisant vous-même le tableau de contrôle du jeu.

3D Construction Kit permet de sauvegarder vos jeux sous forme d'un programme utilisable par toutes les personnes, même si elles n'ont pas 3D Construction Kit. Vous allez donc pouvoir faire vos propres jeux et les proposer à vos amis ! Grâce à son manuel très complet et à la présence d'une vidéo en français dans la boîte de 3D Construction Kit, vous apprendrez rapidement à vous servir de ce logiciel, et n'aurez bientôt plus comme seul obstacle à votre créativité que votre imagination...



Le CDTV, c'est la première machine grand-public utilisant les CD-Rom. Toutes les applications sont possibles sur CDTV, du jeu à l'éducation en passant par la musique, puisque le CDTV fait aussi office de lecteur de Compact-Disc.

Pour participer, c'est simple : il vous faut tout simplement faire un jeu avec 3D Construction Kit, le terminer, puis l'exporter, mais vous demanderez d'utiliser au mieux toute votre imagination. Votre dossier de participation doit nous parvenir avant le 9 septembre.

Chaque dossier doit être renvoyé, avec par écrit le scénario général de votre jeu, un synopsis des péripéties, ainsi qu'un résumé des actions à accomplir pour le terminer. Vous devez bien sûr y joindre le jeu exécutable ainsi que le programme source non compilé, afin que nous puissions voir comment il est réalisé. N'oubliez pas de mettre également sur la disquette les fichiers annexes, images ou sons dont se sert le programme !

**Envoyez votre dossier complet avec vos coordonnées à : Génération 4, Concours 3D 19 rue Hégésippe Moreau, 75018 Paris**

Un jury, composé de membres de la rédaction de Génération 4 et de Ian Andrew, directeur d'Incentive et créateur de 3D Construction Kit, élira le meilleur jeu parmi tout ceux que nous aurons reçus. Le meilleur jeu sera choisi non seulement selon sa réalisation et son graphisme, mais aussi selon son scénario et l'originalité du jeu. Ce grand gagnant recevra le CDTV de Commodore, offert par Domark. Les participants auront reçu les packs de jeux Domark et autres cadeaux. Les vainqueurs seront annoncés dans le numéro d'octobre de Génération 4.

Mais ce n'est pas tout ! Les meilleurs produits seront sélectionnés et auront le privilège d'être disponibles en téléchargement sur notre 3615 Gen4. Tout le monde pourra alors découvrir votre jeu et vos talents de créateur, ce qui fera de vous de véritables vedettes.



# DOSSIER CD

## L'AVENEMENT DU SUPPORT CD

Nul doute qu'à l'avenir, pour ne pas dire avant la fin de l'année, le Compact Disc envahira le monde de l'informatique et plus particulièrement celui de la micro-informatique, domaine nous intéressant au premier chef, pour y tenir la place que beaucoup lui prédisaient depuis des années. Mais ce marché ne représente en fait qu'une infime partie des applications du CD. En effet, à terme (avant quatre ans), l'on retrouvera ce support dans notre vie quotidienne totalement intégré dans ce qu'aujourd'hui on appelle encore pudiquement le multimédia. Mais avant d'en arriver là, les entreprises industrielles doivent éduquer le grand public, et préparer chacun d'entre nous à son utilisation.

Cette vulgarisation du support CD est commencée depuis une dizaine d'années maintenant, avec le Compact Disc Audio, et s'est accélérée avec le Compact Disc Video (renommé Laser Disc depuis) et le LaserVision aux Etats-Unis, pour aboutir à l'annonce conjointe par Philips, Sony et Matsushita du CDI en 1985. Ce support, considéré comme l'étape ultime dans l'interactivité, devait ouvrir une voie vers la technologie omnipotente, éliminant l'ordinateur de la vision des non-informaticiens ou non-utilisateurs d'un micro-ordinateur, tout en dévoilant un immense champ d'investigation aux initiés. Le CDI apparaissait comme le chaînon manquant, un pont entre ces deux mondes effaçant une barrière insidieusement présente sous la forme du savoir.

Qui n'a jamais entendu dire que l'utilisation d'un ordinateur relevait forcément d'études supérieures ? Cette idée était déjà présente dans les entreprises ! Il est heureux de constater que cette tendance, ces dernières années, s'estompée, il est été vain de convaincre le grand public de s'équiper en micro. Forts l'argument du jeu, élément nullement primordial pour la majorité des consommateurs, l'acheteur potentiel n'y aurait pas trouvé le réponse à tout ses problèmes.

Malheureusement, la panacée annoncée se fit attendre et les fabricants de micros, premières victimes potentielles de l'émergence du CDI, ont mis à profit ce laps de temps pour peaufiner leur stratégie commerciale envers ce support. En fonction des constructeurs les réponses apportées différaient, et si certains proposaient carrément leur système multimédia comme Commodore et le CDTV, d'autres ont choisi une voie intermédiaire comme l'ajout d'un CD-Rom dans (ou à côté) une unité centrale de micro-ordinateur, d'autres encore celle de l'alternative et exploitent une toute nouvelle technologie, l'Intel avec le développement d'un CD-Rom couplé au système DVI.

Qu'en est-il vraiment de toutes ces solutions ? Que peut-on en attendre ? Les perspectives de telle ou telle marque ont-elles un abîm commercial ? Quels



standards se dégagent-ils ? Ces différents marchés ne finiront-ils pas par être complémentaires, et ne risque-t-on pas de voir le plus ardent défenseur de tel ou tel système revisiter son point de vue et s'ouvrir à d'autres techniques ? Quel avenir pour les consoles de jeux ? De quoi sera fait demain ?

Voici toutes les questions que la rédaction de Génération 4 se pose, comme beaucoup d'entre vous, et auxquelles nous allons tenter d'apporter les premiers éléments de réponses glanés au cours de l'élaboration de notre dossier.

## LE CD-ROM

Le CD-Rom est avant tout un périphérique ! En effet il ne peut être utilisé sans un ordinateur ou une console. Dans cette optique le CD sert uniquement d'unité de stockage (environ 650 Mo) tout en apportant des améliorations propres au support, notamment sonore de qualité compact-disco. A noter que pour la restitution du son, le CD-Rom ne dispose pas, contrairement au CDI, du choix des divers degrés de qualité, et offre uniquement la qualité compact-disco, utilisant donc beaucoup de mémoire de masse. De plus, il faut savoir qu'il est impossible d'adresser simultanément de l'image et du son, à l'inverse du CDI.



Le CD-Rom

## LE CDTV DE COMMODORE

Annoncé il y a près d'un an, le CDTV (Commodore Dynamic Total Vision) sera en vente courant juin en France. Ce sera la première machine CD-Rom grand public, puisqu'elle ne nécessite aucun ordinateur annexe pour fonctionner. Le CDTV, c'est un pari de Commodore, visant à proposer une machine conviviale et familiale, à base de CD-Rom. Le prix de la machine : 4990F.

Au niveau technologique, le CDTV n'est autre qu'un Amiga sans clavier, équipé d'un CD-Rom, le tout recouvert de maître à avoir en look high-tech. La grosse différence vient que le CDTV est directement équipé d'un mégao de mémoire permettant aux éditeurs de ne plus se soucier des problèmes de capacité mémoire pour leurs développements. Le CD-Rom est capable bien sûr de vous passer vos CD Audio, mais il fonctionne également avec les CD+G (CD Audio accompagnés de graphisme... ça existe !). Enfin, un CD peut contenir jusqu'à 350 mégao-bytes de données ! A noter tout de même qu'au niveau son, le CDTV dispose d'un nouveau système sonore développé par Roland, et nommé le Roland Sound Space (RSS), permettant de "placer" les sons autour de l'auditeur, ce qui donne un résultat époustouflant !



Le CDTV et ses périphériques

Il s'utilise vraiment comme un lecteur de CD Audio, puisqu'il suffit d'insérer le CD dans l'appareil pour que le programme commence. La machine est équipée de base d'une télécommande infrarouge aux nombreux boutons permettant d'avoir des produits aux fonctions nombreuses.

La machine n'ayant pas de lecteur de disquettes, vous êtes en droit de vous demander comment l'on fait pour sauvegarder une partition dans un jeu d'aventure. C'est très simple, il suffit d'insérer une petite carte mémoire dans le CDTV, et le tour est joué. La carte envisage l'empilement où vous vous trouvez sur le CD, ce qui vous permet de reprendre plus tard au même endroit.

Le CDTV dispose rapidement de multiples extensions. Un clavier permettra de le transformer en Amiga, en y ajoutant un lecteur de disquettes. Dans le futur, nous aurons également droit à une souris, un trackball et une Genlock.



Le CDTV vu de face



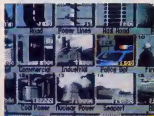
Le CDTV avec son clavier

Lorsque vous achetez votre CDTV, vous avez fort heureusement plusieurs compacts livrés avec :

- Le Code de la Route est un "éducatif" particulièrement bien fait, vous permettant d'apprendre plus facilement votre code et de tester vos connaissances images digitalisées et sons en fait un produit vraiment attachant. Homologué par la Sécurité Routière, ce logiciel fera l'objet d'une version pro pour les auto-écoles.
- LTV English est un autre éducatif destiné à l'apprentissage de l'anglais, comportant plusieurs niveaux. Cette leçon d'anglais interactive donne une bonne idée des capacités incroyables du CDTV au niveau éducatif.



- Mind-Run est un ensemble de tests psychotechniques, de réflexes, de logique ou de QI.
- Sim City est le jeu livré d'origine avec le CDTV, ce qui est une bonne chose puisque sa durée de vie et son intérêt sont très importants. Notez bien qu'il s'agit d'une nouvelle version de Sim City, avec bien des options en plus. Le jeu comporte 12 musiques, faisait au total près de 25 minutes, il comporte 500 ko de textes en cinq langues expliquant le jeu et annonçant les événements 700 ko sont utilisés pour les graphismes, puisque le jeu comporte dans cette version huit scènes, chacun possédant ses propres graphismes. Parmi les scénarios, l'on trouve quatre époques différentes (Far West, Moyen Age, Présent, Futur). Enfin, une fonction zoom permet d'envoyer un gros plan sur une partie de la ville, et l'on peut alors admirer les graphismes ravivés de cette version !



Les produits étant disponibles d'origine sont assez nombreux et variés, et Commodore espère avoir plus de 100 titres en vente d'ici Noël ! De l'art à la culture, en passant par l'éducatif ou le jeu, les titres s'adressent à un public très large.

### LE CD-ROM AMIGA

Prévu pour la rentrée, cette extension transformera quasiment votre Amiga en CDTV. Vous serez ainsi à même d'utiliser tous les CD disponibles pour le CDTV. Autant dire que les possesseurs d'Amiga feront donc bien mieux d'attendre la sortie de cette extension que de se précipiter sur le CDTV. Le prix reste encore à fixer, mais l'on devrait avoir plus de détails au CES de Chicago.

### LE CDI OU LE GRAND PUBLIC

Avant d'aller plus avant dans l'article, il convient de définir exactement le CDI. Sous ce sigle se cachent les mots anglais Compact Disc Interactive, signifiant littéralement compact disque interactif. La première question que l'on est en droit de se poser c'est, pourquoi employer le terme interactif et quelles sont toutes les possibilités s'y rattachant ?



L'interactivité est strictement née dans la tête d'un informaticien, excepté de constater que tout ce qu'il pouvait raconter autour de lui concernant son travail et ses applications était incompris du plus grand nombre. C'est à cet instant que le concept de l'interactivité a dû naître : proposer au grand public des systèmes complexes, de qualité certaine, faciles à mettre en œuvre, utilisables par tous, fiables, apportant une réponse quasi immédiate, et surtout laissant l'utilisateur libre de ses choix. Bien évidemment, en fonction du domaine exploré, il convient de préciser tout de suite que l'interactivité peut être variable. Le tableau lumineux des lignes de métro indiquant le meilleur chemin pour se rendre d'un point à un autre ne nécessite pas le même degré d'interactivité qu'une encyclopédie par exemple. Il en est de même pour le Minitel, considéré comme un terminal interactif, et un distributeur de billets, simplification de la borne interactive.

État de plus en plus présente dans notre vie quotidienne, certains ont pensé que l'interactivité devait l'être plus encore, dans chaque foyer par exemple, permettant de résoudre de nombreux problèmes comme ceux de la domotique (pilotage de n'importe quel appareil électrique à partir d'un micro), offrant de nouveaux horizons dans le secteur des loisirs, ou bien encore dans ce que l'on pourrait nommer l'AAO, l'Apprentissage Assisté par Ordinateur. Des impératifs conceptuels exposés plus haut, et des possibilités voulues par les planificateurs de l'interactivité, est donc né le CDI. En effet, avec ses 12 cm de diamètre et ses 650 Mo de capacité de stockage, il représentait le compromis parfait (adressage simultané d'une image qualité broadcast et de sons qualité "compact" possible) pour toutes les applications pressenties.

### LA TECHNIQUE

Pour réellement s'implanter au niveau du grand public, le CDI se devait de proposer des applications de très grande qualité. C'est effectivement le cas, puisqu'il est possible de numériser des images de qualité

photo et du son numérique. Au choix, le CDI peut stocker jusqu'à 72 minutes d'images de la qualité d'un dessin animé et un peu plus d'une heure de sons numériques. Mais il existe d'autres niveaux de qualité, tout à fait acceptables, autorisant le mixage des deux données et obtenant de véritables logocrits interactifs. Ainsi il est possible de stocker 8 heures de son mono en FM ou 16 heures de son mono en AM. Le CDI autorise aussi des applications multilingues, jusqu'à 16 simultanément. Au niveau des images, c'est également très impressionnant, avec près de 7000 images de qualité photo et 1000 images de la qualité d'un dessin animé. Bien sûr, il est possible de choisir pour l'une ou l'autre des données, images ou sons, le niveau de qualité souhaité. Le cœur du système renferme un 68000 pour piloter le tout, et il est possible d'adresser simultanément du son et des images. En fait, il ne s'agit ni plus ni moins que d'un ordinateur transparent.

### LE DÉLAI

Ah, si le support était disponible, pourquoi le CDI n'aurait-il pas tant de temps pour arriver sur le marché ? Je vous rappelle qu'il est prévu aux États-Unis cet automne et en Europe à la rentrée 92 ? Patrice Chessa, P.D.G. de la société Interactif Delta, dont nous serons amenés à reparler ultérieurement, donne une réponse en trois points. Premièrement, la technologie du CDI fut plus complexe que prévu à mettre au point. Ensuite, le CDI se voulait, par l'intermédiaire de Philips, l'inventeur, puis de Sony et Matsushita, dès son lancement un standard mondial, d'où quelques difficultés au niveau de la signature des accords. Trois grands groupes comme ceux-ci n'ont pas forcément la même vision des choses et surtout la même stratégie marketing. Enfin, troisième et dernière raison, les systèmes de développement CDI étaient et sont encore aujourd'hui assez rares, freinant considérablement les premières applications.

Le seul outil disponible répondait au nom de "Starter Kit", ensemble constitué d'un lecteur CD, du microprocesseur 68000 et de deux lecteurs de disquettes. Avec ce Starter Kit, un auteur pouvait définir une adresse, c'est-à-dire anticiper sur les réactions de l'utilisateur et prévoir une réponse informatique. Estimant le Starter Kit pas assez performant, et ne pouvant en obtenir en quantité suffisante pour l'élaboration de plusieurs projets CDI simultanés, certains auteurs, et notamment les dirigeants de la société Interactif Delta issus de l'ancienne division micro-informatique de Thomson, ont mis au point un outil de développement CDI spécifique appelé CDI Tools. Il faut préciser que ces personnes travaillaient déjà

depuis un petit moment sur le CDI et O6/9, son système d'exploitation, pour Thomson au temps où cette entreprise nous faisait de gros espoirs sur cette technique. Lorsque Thomson a décidé de mettre fin à ses activités dans ce domaine, ces mêmes personnes ont mis à profit leur expérience dans ce secteur pour créer leur société, Interactif Delta donc, et se lancer à fond sur ce créneau.

Ce système regroupant un ensemble de logiciels et une carte de création de disques CDI, est disponible sur Macintosh II, PC et compatibles à base de 386 et sur les Sparstation 1 de Sun au prix moyen de 350 000 francs. Leur technique est tellement au point que Philips IMS, la branche CDI du grand groupe, consent de la nécessité absolue de proposer de nombreux titres lors de la sortie du CDI, a décidé de commercialiser l'ensemble Cdi Tools. A noter que la société Interactif Delta a déjà réalisé près d'une vingtaine de titres CDI pour La Redoute, les parfums Christian Dior, Carrefour ou la ministère de la Culture par exemple.

## UNE DYNAMIQUE EUROPÉENNE

Le CDI représente un tel enjeu économique, se rattachant à d'autres paris comme la TVHD (TV haute définition) ou tout le marché de la vidéo grand public, même si toutes ces techniques se rejoignent au mieux à l'aube du XXI<sup>e</sup> siècle, que les Européens ont décidé de s'unir pour susciter un marché et par là même supporter leurs choix technologiques. Le meilleur exemple de cette collaboration nous est proposé par le Club d'Investissement Média, né en octobre 1988 à l'initiative de la Commission des Communautés Européennes et de l'Institut National de l'Audiotvisuel (INA). Cet organisme ayant pour objectif de promouvoir la création et la production audiovisuelle utilisant les nouvelles technologies opère dans trois directions, l'image de synthèse dans la production audiovisuelle, le développement de la TVHD et le développement de programmes multimédias interactifs, ces trois secteurs étant intimement liés et appelés à connaître un développement conjoint.

Dans cette optique, le Club, doté d'un budget de 20 millions d'ECUs (environ 140 millions de francs), a lancé en septembre un appel à des projets européens concernant la production de programmes multimédias interactifs. Ce programme porte le nom de CD 92 et offre donc un soutien financier à une douzaine de projets sélectionnés parmi 52, dès 1991, pour un budget global de 700 000 ECU. En parallèle, le Club prévoit de s'investir dans des actions complémentaires pour favoriser le développement de ce secteur d'activité : formation de concepteurs de programmes, distribution de ce nouveau média... Les sept premiers éditoriaux produits par le Club sont connus, il s'agit d'un

titre sur Wolfgang Amadeus (France), un sur les oiseaux d'Europe (France), un autre traitant de la préhistoire (France) pour les enfants âgés de 8 à 12 ans, un autre nommé On The Farm (Grande-Bretagne) traitant de la vie quotidienne à la ferme, le cinquième nommé I Was There (Grande-Bretagne) traitant de six périodes historiques majeures, le sixième appelé Shamrocks (Irlande) basé sur une série de personnages imaginaires, et enfin le dernier nommé Teddy Berlet (Grande-Bretagne) proposé par le groupe Maxwell Multimedia, destiné à l'apprentissage des langues.

## QUEL EST LE MARCHÉ ?

Pour les développeurs, il s'agit avant d'entamer une production d'estimer le marché potentiel du CDI. Malheureusement personne n'est aujourd'hui capable de donner un chiffre global, au niveau national, sur le marché grand public regroupant, je vous le rappelle, les secteurs du jeu, de l'éducation et de la référence (encyclopédie...). Sense certitude, Philips, intervenant financièrement dans de nombreuses productions, limite volontairement les coûts pour, d'après leurs dires, éviter de rentabiliser leur produit avant dix ans. Cette prudence relative illustre bien le flou en terme de marché sur le CDI. En revanche, une société comme Interactif Delta, plus orientée vers des développements professionnels et se plaçant comme prestataire, estime son marché pour l'année 92 à 10 millions de francs. En revanche, en Grande-Bretagne, les enquêtes menées montrent que le marché multimédia pour l'année 91 devrait atteindre 30 millions de francs, et s'étendre de façon spectaculaire dans les deux ou trois ans à venir, puisque la progression de l'ordre de 100 % l'an n'est absolument pas chiffrable.

Pourtant, tous les intervenants sont d'accord sur une date, le CDI aura atteint sa maturité et réalisera ses ventes aux alentours des années 1996 ou 1997. La progression des ventes étant essentiellement liée au nombre de titres disponibles.

## OU EN EST LA PRODUCTION DE TITRES ?

Après une période où l'attentisme des éditeurs rivalisait avec leur scepticisme, les esprits imaginatifs des créateurs ont finalement triomphé des incertitudes, et de nombreux projets sont amorcés sur CDI. En plus des opérations menées par le Club d'Investissement explicites plus haut, des éditeurs de tous horizons commencent à s'intéresser au CDI et voient en ce support la possibilité de réellement pénétrer les foyers. Ainsi des sociétés comme Collet Vision ou Inlogrammes préparent quelques titres. La première chose

appassant en son nom, en tant qu'éditeur à part entière donc, avec l'adaptation de la gamme ADI par exemple, et en tant que coproducteur menant son savoir-faire dans le domaine de l'interactivité avec d'autres éditeurs par exemple. Quant à Inlogrammes, cinq titres CDI en préparation, leur démarche est similaire, avec notamment un rapprochement avec Interactif Delta pour leur réalisation. Il va sans dire que les éditeurs prévoient de multiples améliorations et nouveautés dans les titres CDI. Par exemple, le petit personnage d'ADI se verra affubler d'une synthèse vocale ajoutant encore à l'interactivité et au réalisme du logiciel. En ce qui concerne les éditeurs étrangers, Pygmaïos a annoncé l'adaptation sur CDI de tous leurs titres CDTV.



Les deux grands noms du CDI ont pour leur part développé une stratégie différente, puisque Philips, directement ou via AIM leur studio basé aux USA, en association avec Polygram (société appartenant à Philips), projette, en plus de participer à des productions externes comme partenaire financier, de devenir un label d'édition (peut-être sous le nom d'IMS). Du côté de Sony, la situation diverge, et le conglomerat composé de CBS, Columbia et Sony est en train de racheter de nombreux droits en vue d'adaptation CDI. En revanche, aucune date de commercialisation d'un lecteur CDI de la part de Sony n'est annoncée, de même pour la firme Matsushita. On peut penser que ces deux dernières laissent à Philips le soin de sensibiliser le public, et donc d'essayer les pilotes. En tout cas, le studio AIM possède déjà de nombreuses applications, il est prêt pour le lancement du CDI aux États-Unis, notamment avec un superbe logiciel de golf mixant images réelles digitalisées et personnages digitalisés puis retravaillés. La seule limite du soft réside dans sa conception, traitant des images bitmap et donc non calquées, les points d'impact de la balle ne pouvant être contenus que dans une bibliothèque prédéfinie. Mais rassurez-vous, en vertu des capacités de stockage du CDI, cette banque d'images est énorme, assez en tout cas pour donner au joueur l'impression de ne pas jouer ses coups toujours au même endroit.



## OU SE PLACE LE DVI ?

Beaucoup conçoivent le DVI (digital video interface) comme le concurrent direct du CDI, qu'en est-il exactement ? En premier lieu, il faut préciser que la carte DVI est développée par Intel, société produisant les microprocesseurs des machines IBM et de quelques constructeurs de compatibles. Cette carte est en fait le complément parfait du CD-Rom et s'ajoute à tous les possesseurs d'un compatible PC (au minimum 386) équipé d'un lecteur CD-Rom. Elle équivaut de ce qui sera le CDI lors de sa sortie en 92 en Europe. Elle permet de compacter et de décompacter les données contenues sur CD-Rom et d'obtenir une image plein écran en qualité vidéo (il faut de même inférieure à celle d'un laser disc).

Mais il ne faut pas oublier une chose, le système DVI s'adresse uniquement à ceux possédant déjà un micro-ordinateur compatible, ce qui représente au mieux 50 millions de machines, alors que pour le CDI, le marché est, au pire, multiplié par dix. Comme vous pouvez le constater, les marchés ne sont absolument pas du même ordre, le DVI appartenant comme un complément du CDI. La question du DVI est donc réglée !

## QU'ADVIENT-IL DES CONSOLES ?

Paradoxalement, les consoles de jeux vidéo représentent sans aucun doute la menace la plus sérieuse pour le CDI. En effet, l'avènement de consoles de jeux 16 bits, comme la Megadrive, la Super Famicom ou bientôt la Panther, alliées d'un lecteur CD-Rom possédant des coprocesseurs dédiés pour le graphisme, les sons, les scrollings et les animations, sont les plus à même de proposer des logiciels capables de rivaliser avec le CDI. Bien évidemment, ces machines ne pourront pas (dans un premier temps) proposer une image de qualité vidéo (même si elles risquent de s'en rapprocher avec l'adjonction du CDI, mais seront capables de réaliser tous les effets vidéo. De plus, elles pourront facilement rattraper leur retard en matière de suites éducatives ou de références à la manière du CDTV par exemple. C'est sans doute la réflexion que les constructeurs de consoles gardent à l'esprit, puisque Sega et Nec ont annoncé de nouvelles machines dotées de 2 Mo de Ram permettant l'élaboration de logiciels beaucoup plus soignés, et exploitant au mieux la gestion des possibilités d'un CD-Rom. Ensuite, c'est une question de choix, le prix se révélant sûrement un élément primordial.

## QUE SERA L'APRÈS CDI ?

Le lecteur CDI ne représente en fait qu'une étape du multimédia et de multiples évolutions sont à prévoir. D'ailleurs, certaines sont déjà effectives avec l'annonce d'un CDI portable de la part de Sony, se présentant en fait comme un Discman ou la possibilité pour un lecteur CDI de stocker des photos en très haute définition (le CDI Photo développé par Philips et Kodak). Imaginez donc, vous pourriez obtenir vos photos sur un compact-disque et les visualiser sur votre télé. Autre évolution notable du CDI, la présence dans les lecteurs du fameux chip autorisant une image animée plein écran de qualité vidéo. Chaque logiciel de jeu s'en trouverait transcendé, la moindre course de voitures proposant des images réelles. Aux dernières nouvelles, Philips annonce son implémentation dans tous les lecteurs lancés en Europe, au prix de 9000 francs environ, contrairement au matériel mis sur le marché aux USA dès cet automne. Ces derniers ne peuvent effectuer de l'animation que dans une portion n'excédant pas un huitième de l'écran et en 12 images par seconde (l'équivalent d'un CD-Rom). Ensuite l'on peut s'attendre très vite à l'apparition des CD inscriptibles couplés au chip autorisant la compression de données en temps réel. Cette technique ouvrira sûrement des applications dans la vidéo avec des caméscopes de nouvelle génération utilisant un CD en lieu et place d'une bande vidéo. Enfin, d'ici

une dizaine d'années, pourrait intervenir sur le marché un lecteur CDI 3D en, capable de relire aussi bien un CD audio, un CD-Rom, un CD Photo ou bien encore un Laser Disc, lequel serait intégré dans une chaîne audio-vidéo de grande qualité, basée sur la 16e Haute Définition.

**Dernière minute: Music Maker est maintenant donné d'origine avec le CDTV!**

## LES PRODUITS, LES PROJETS

Attention, les produits présentés ici changeront parfois leur titre lors de leur arrivée en France. Certains ne seront peut-être pas commercialisés chez nous.

Access, la compagnie américaine, prépare en ce moment même des jeux sur CDTV utilisant le Full Motion Video au maximum, soit sur un quart d'écran pour le moment... Il faut dire que nous avons déjà vu, dans leurs présentations de Crime Wave, Moon Street et Countdown, des animations tirées de vidéos qui étaient déjà superbes.

Animated Pixel présente sur CDTV, Complete Works Of Shakespeare, et ce n'est autre que l'intégrale de l'auteur anglais. La compagnie propose également The Illustrated Holy Bible, qui, vous l'aurez compris, est la Bible.

World Vista Atlas est l'une des applications les plus connues sur CDTV. Édité par Applied Optical Media Corporation, il comporte des plans, des cartes, des photos et même des musiques.

CDTV Publishing propose de nombreux titres pour le CDTV : 3 CD sur les plantes et fleurs vous apprendront tout et vous permettront d'avoir les doigts verts. Music Maker est un CD permettant de jouer de la musique et de rajouter des instruments sur vos musiques CD préférées ! Dr. Wellman vous renseigne sur votre santé, et s'occupe de vous comme le ferait votre médecin... ou presque ! Electronic Encyclopedia est une encyclopédie complète, avec de nombreuses illustrations, mais aussi des sons et bruits illustrant certains chapitres. Dans la même catégorie, Guinness Dist Of Records reprend sur CD l'ensemble du livre des records.

Many Road To Murder and Murder Anyone ? sont deux enquêtes policières. Chacune propose plusieurs affaires à élucider et comporte une bande son importante, illustrée avec de nombreuses photos digitalisées. Defender Of The Crown, d'après le jeu de Cinemaware, est très proche de la version Amiga. La grosse différence vient de la musique et des sons. Les personnages parlent réellement et les bruitages sont nombreux et d'une qualité irréprochable. A venir, des versions CDTV d'Indiana Jones & The Last Crusade, où la musique sera celle du film, Leon, avec de nombreux dialogues parlés, et surtout Secret Of The Monkey Island où tous les personnages parleront vraiment ! Lucasfilm Games éditera des versions CD-Rom PC de ses jeux. On devrait aussi avoir d'ici la fin de l'année CDTV Sports Football, d'après le jeu de football américain de Cinemaware, et Spy Vs Spy.

Chez Coktel Vision l'on se prépare depuis longtemps à la technologie CD, et la société s'est équipée de matériel puissant en vue, dans un premier temps, d'acquiescer la maîtrise de ce support et surtout de produire très rapidement des titres inédits. C'est pourquoi, Coktel Vision est parmi les premières sociétés à présenter un produit fini : E.S.S. Cette simulation de la navette spatiale européenne n'est pas seulement une simple adaptation de la version micro, mais utilise véritablement les capacités du CD. Si le jeu reste pratiquement le même, la réalisation est totalement renforcée pour offrir un environnement sonore de qualité CD bien sûr, mais aussi de nombreuses scènes animées en images de synthèse du plus bel effet. Tous les modules embarqués par la navette vous sont proposés de cette façon, comme certaines phases du logiciel (décollage...). Mais en plus, E.S.S. intègre toute l'histoire de la conquête spatiale, avec des images originales directement issues de la NASA (USA) et du GLAWCOSMOS (URSS). Cet historique est consultable, via une interface-utilisateur très simple, et offre carrément des séquences vidéo digitalisées avec un débit moyen de 12 images par seconde. La majorité de ces images sont, comme vous pouvez le constater, en 256 tons de gris, nullement parce qu'il était impossible de les afficher en couleur, mais bien parce qu'elles datent un peu. D'ailleurs les scènes retraçant l'épopée de la navette spatiale américaine sont en couleurs (256).



Techniquement, il est à noter que les versions CD-Rom et CDTV de E.S.S. sont présentes sur le même disque et qu'une version CDI est annoncée. Pour plus de détails, sachez que la version CD-Rom comprend 200 Mo d'images dont 20 minutes de séquences vidéo, plus 360 Mo de sons dont 30 minutes de musique originale.

Mais ce n'est pas tout et E.S.S. ne représente que le début d'une longue liste de productions CD de la part de Coktel Vision. Parmi celles-ci, citons Anarchy, un jeu de découverte animée interactif pour enfants et adultes. En fait, il s'agit d'apprendre en s'amusant. Le logiciel apporte une connaissance approfondie des animaux de l'hémisphère nord (300 animaux) et sensibilise l'utilisateur à son environnement. Le logiciel offrira un mode multipoueur, sera sûrement édité en multilingue, et son fonctionnement est, en plus du CD-Rom, prévu sur tout support multimédia interactif, c'est-à-dire CDTV et CDI. Inutile de préciser que les responsables de Coktel Vision prévoient de nombreuses animations et une véritable ambiance sonore pour ajouter au réalisme du jeu.



Dans un tout autre domaine est également prévu **Fascination**, un logiciel classé pour ne pas dire érotique, basé dans la lignée d'Emmanuelle ou Galsba. Le jeu est prévu sur CD-Rom, CDTV et CDI, et plonge une femme commandant de bord de long-courrier, Dorelce, au cœur d'une enquête de meurs se déroulant dans la ville électrique de Miami. Petite précision, Coktel Vision envisage d'utiliser une technique particulière au niveau des graphismes donnant un effet visuel nouveau et très agréable. Vous en saurez plus le mois prochain !

Enfin, dernier projet annoncé, **Inca**, logiciel interactif comportant de nombreuses scènes en images de synthèse en 3D. Le jeu intègre un simulateur de vol, des animations 2D et 3D en temps réel, et un mélange d'images 3D et bitmap. L'action se situe dans un décor rappelant les grandes civilisations d'Amérique centrale et du sud. À noter que la bande sonore sera totalement originale et orchestrale.



Sur CDTV, Context édite **Our House**, un produit enrichissant aux enfants les modes de vie dans les maisons à travers les âges... Plus tard dans l'année, elle proposera un **Basketball**, **Horse Racing** et **Indoor Sports**, trois simulations sportives.

Database propose **Fun School 3** pour CDTV, un éducatif pour les moins de 5 ans !

Disco propose de véritables livres pour enfants, sur CDTV, avec un plus au niveau du son. En effet, les phrases apparaissent sont lues par le narrateur, et l'enfant peut demander des renseignements à chaque instant sur n'importe quel mot. Idéal pour apprendre à lire. Les titres sont **Cinderella**, **The Paper Bag Princess**, **Thomas Snowball**, **The Tale Of Peter Rabbit**, **Scary Poems For Rotten Kids** et **Mad Puppets**.

Domark prépare trois produits sur CDTV. **Trivial Pursuit**, **Herewitl The Clies** et **Morder Off Miami**, deux aventures policières.

Domination édite sur CDTV **Advanced Military Systems** un livre interactif comportant de nombreux renseignements sur l'ensemble des armes et engins militaires. Accompagné de photos digitalisées, avec sur CD les musiques, sons et explications, c'est un produit très complet !

**Barney Bear Goes To School** est un éducatif CDTV édité par Free Spirit, destiné à l'apprentissage des lettres, formes et couleurs.



FTL prépare une version PC CD-Rom ainsi qu'une version CDTV de son fameux **Dungeon Master**.

Gold Disk propose sur CDTV **Animated Coloring Book**, un livre de coloriage pour les enfants, où les images s'animent lorsque le dessin est terminé.

Icom propose **Sherlock Holmes Consulting Detective** pour CDTV, CD-Rom PC et Corelgraph. Le jeu comporte plusieurs enquêtes, il est assez impressionnant par ses scènes en full-motion vidéo.



Chez Infogramme, aucune précision n'est donnée concernant leurs productions CDI (5 créations originales en tout). En revanche, sur CDTV et CD-Rom sont annoncés **Drakkhen** et **Full Metal Planète**.



Interplay propose une version CDTV de **Battlechess**, le jeu d'échecs animé, comportant plus de sons et d'animations. Les **Voyageurs du temps** est réalisé par l'équipe d'Interplay, mais devait être commercialisé en France par Delphine.

Chez Merit Software, l'on trouve pour CDTV, **Classic Board Games** comportant un jeu d'échecs, de dames et de backgammon. **All Dogs Go To Heaven**, d'après le dessin animé de Don Bluth, est un logiciel de coloriage reprenant les héros du film.



Mirrosoft propose déjà pour CD-Rom PC et Macintosh **Le Livre Guinness des Records**, comportant l'intégralité du livre, illustré par de nombreuses photos digitalisées, et de nombreuses musiques, phrases célèbres et sons divers.

3615  
FREWARE  
(protocole QUICKER)

## TELECHARGEZ DES MILLIERS DE SOFTS SUPER CANON A GRANDE VITESSE

Pour votre micro ordinateur PC\* ou ATARI ST\*,  
Téléchargez des jeux, langages, dessins, utilitaires,  
graphismes, tableaux, etc...

### LE LIEU DE RENCONTRE DES PASSIONNÉS DE MICRO

Sur **FREEWARE**, retrouvez également les rubriques d'informations,  
la boutique, les bails binaires pour vous échanger des fichiers,  
les petites annonces, les jeux pour gagner les PIMS FREEWARE...

NOUVEAU ! le club FreeWare accessible par le 3615 FREEWARE.

\* Liste de commandes à découper et à retourner à CPD 39, rue Saint-Armand, 75004 Paris.

☐ Oui, je désire recevoir le kit complet. (cible + disquette) à 149 F

☐ Je possède déjà un cible et souhaite recevoir uniquement le logiciel de

telechargement. QUICKER

☐ 29 F. Disquette PC 5.1/4

☐ 34 F. Disquette PC 3.1/2

☐ 34 F. Disquette ATARI ST

☐ Cible DB 25

☐ Cible DB 9

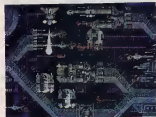
Nom + prénom

adresse

code postal + ville

\* Joindre un chèque à l'ordre de CPD

Sur CDTV, la compagnie est en train de terminer Xenon 2. Le jeu comporte désormais de nombreuses musiques, bien meilleures, ainsi que les règles du jeu entièrement racornies. Sans quoi il s'agit toujours de l'excellent shoot'em'up des Bitmap Brothers. L'une des musiques utilise le système sonore ISS (voir dans l'article sur le CDTV), et je peux vous dire que c'est très étonnant. Xenon 2 sera disponible très rapidement sur CDTV.



Prévu pour septembre sur CDTV, Falcon sera lui aussi grandement amélioré. Tout d'abord, le jeu comprendra bien sûr les missions originales, mais aussi celles des Missions Disk 1 et 2. Ensuite, la vitesse sera légèrement supérieure à l'original. Les sons seront bien sûr complètement fous, avec des missions parlées, alors que des «-ènes en Full Motion Video quart d'écran présenteront le type de mission ! En plein vol, vous entendrez clairement la tour de contrôle et les autres pilotes vous parler !



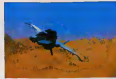
MultiMedia Corporation édite A Run For Barney, un livre interactif pour les très jeunes, et sur CDTV.

On-Line propose plusieurs titres pour CDTV. Le premier se nomme Women In Motion, il n'est autre que l'encyclopédie des mouvements de Eadward Maybridge. Psycho Killer est une enquête policière où une suite d'images défile à chaque tour, faisant ainsi plus ou moins avancer le scénario. The Hound Of The Baskervilles est une adaptation en jeu de la fameuse enquête de Sherlock Holmes. Le jeu com-



te de nombreux discours sur CD, mais aussi des photos digitalisées de tous les indices et personnages.

Paygnosis travaille dur actuellement sur CD-Rom PC, CDTV et même CD-I. Lemmings sortira bientôt sur CDTV, et d'ici le début 92 Planetside, un simulateur de vol entièrement dans le style des films habituels de Paygnosis, sera disponible pour CD-Rom PC, CDTV et CD-I. D'autres réalisations sont en cours, mais nous vous en dirons plus prochainement !



Readysoft présente Wrath Of The Demon sur CDTV, une adaptation bénéficiant de superbes musiques. Subtleblack Graphics possède un titre sur CDTV. My Paint est un logiciel de coloriage pour les plus jeunes, avec de nombreuses surprises pour les enfants. Sierra vient d'éditer Mixed-Up Mother Goose sur CD-Rom PC, et prépare activement King's Quest V et Space Quest IV. Une version CDTV de Space Quest III est également prévue.

Software Toolworks propose trois titres pour CD-Rom PC, World Atlas, un atlas complet, avec cartes, données nombreuses et faciles d'accès. US Atlas est bien plus détaillé mais ne donne que des renseignements sur les États-Unis. Enfin, CD Game Pack est une compilation regroupant Beyond The Black Hole, Bruce Lee Lives, Life & Death, Chessmaster 2000 et Gin King !

Snapo : The Case Of The Missing Blanket est pour CDTV une aventure pour les jeunes écrite par The Edge.

Tiger Media propose Airwave Adventure : The Case Of The Cautious Condor pour CDTV et CD-Rom PC. Le jeu comporte de très nombreux graphismes dessinés, mais surtout plusieurs heures de sons, de dialogues et de musiques.

Un Soft semble un peu à la traîne dans le domaine des productions CD, puisqu'aucune adaptation d'aucun titre n'était encore commercialisée il y a trois semaines. Cependant, il est prévu d'éditer Great Courts II, B.A.T. et B.A.T. 2 sur CDTV et CD-Rom, et peut-être Unreal. Sur CD-Rom Corregati, une création originale est en développement.

Thius joue à fond le carte du CDTV puisque Battles, un shoot'em up déjà disponible sur Amiga et compatibles PC, est terminé sur cette machine. Le seul avantage par rapport à la version Amiga réside dans l'ajout d'une bande sonore digie d'un compact-disque, mais c'est tout. Par contre, l'adaptation de Prehistorik sur CDTV est réalisée différemment,



avec le réel souci d'exploiter les avantages de la machine. C'est ainsi qu'à chaque action du personnage correspond un bruitage spécifique, et que de nombreuses scènes animées présentent entre les niveaux agréablement le jeu. Bien sûr, à ne pas oublier une bande son, en plus des bruitages, d'excellente qualité. Virgin innove avec sur CDTV North Polar Expedition, un jeu dans lequel un à cinq joueurs doivent mener à bien une expédition au Pôle Nord. C'est un jeu, mais aussi un éducatif, puisqu'en en profitant pour apprendre beaucoup sur le région polaire.

Côté jeu, Spirit Of Excalibur, testé dans notre précédent numéro, sera disponible toujours pour CDTV. Il comporte de véritables musiques, mais aussi des dialogues nombreux.

Alpha propose trois produits sur CDTV. Time Table Of Science And Innovation et Time Table Of Business Politics & Media. Les deux comportent siècle après siècle les évolutions dans les secteurs de la science ou de la politique, le tout illustré de nombreuses images. The New Basis Electronic Cookbook est un livre de cuisine interactif !

# 3615 MEGALAND

- Le 3615 MEGALAND est à l'heure actuelle le serveur possédant le téléchargement le plus complet de France. Vous pouvez télécharger maintenant à plus de 600 Mo de données publiques compressées pour Atari ST/Amiga, Mac et compatibles PC/XT/AT soit un total de 10.000 logiciels ! Protocole BBT.
- Déchargez vous d'autres connectés grâce à notre puissant service de messagerie comprenant les nouvelles, les albums, les boîtes aux lettres, livres, bords (etc.) et venez vous relaxer avec l'un de nos 6 jeux gratuits (de superbes jeux : consoles, radicaux, etc.).

Pour recevoir votre logiciel de téléchargement "BBT" gratuit, envoyez-nous une disquette vierge ainsi que 5,70 F en timbres à CLUB MEGALAND. B.P. 81 93430 GURY (Tel : 06.1 69.85.34.91).



# DUNE.

Après s'être fait un nom dans le milieu de la micro-informatique, grâce à des titres phares comme L'Arche du capitaine Blood ou Kull, Philippe Ulrich et tout son staff a trouvé refuge chez Virgin à un peu plus d'un an, pour recréer un label sous le nom de Cryo. Eskos ayant disparu peu avant, leur première production, Eshao, excellent jeu d'arcade inférioriste ne connaît pas le succès mérité, et l'horais Mystical prognoçait en interne à Cryo pour finalement aller chez Infogrames, nous n'ayons pas trop entendu parler de cette équipe. Cela ne veut pas dire pour autant qu'ils sont inactifs, loin de là, puisqu'ils se sont eux-mêmes parvenus à l'adaptation d'un des plus célèbres romans du SF, Dune.

L'élaboration d'un tel projet, ô combien ambitieux, peis du nombreux mois avant de pouvoir se concrétiser (par quelques éléments informatiques). Mais conscients de la mutation du marché et de son évolution vers le support CD, les programmeurs ont décidé de concevoir le projet dans son origine dans l'optique d'un développement CD. Et c'est tout naturellement qu'ils se sont orientés vers le PC 256 couleurs équipé d'un CD-Rom, les autres versions CD étant très facilement adaptables à partir de cette dernière. C'est justement cette orientation qui nous a poussé à discuter en détail le projet Dune, allant même jusqu'à en estimer ses coûts, illustrant par là même les nouveaux problèmes auxquels vont être confrontés les sociétés créatrices de logiciels ludiques. Car pour subsister, il faudra proposer des coûts extrêmement bien justifiés, et donc être capable d'investir des sommes colossales dans le développement d'un projet, ne serait-ce que pour couvrir à toutes les nouvelles sociétés, comme les grands éditeurs de logiciels (ou de presse (ou autres), qui pourraient occuper une part non négligeable de ce nouveau marché, jusqu'à épuiser les réserves gigantesques de jeux grâce à leur puissance financière.



Le projet Dune est donc avant tout un fabuleux jeu proposant un univers réel, dont le scénario d'ailleurs ne suit pas fidèlement le livre ou le film, mais pour autant être choquant puisqu'il en garde tout de même les grandes lignes. Le logiciel recrée en fait l'univers de Dune ainsi que ses personnages, mais à partir de là autorise pratiquement toutes les libertés. Les Harkonnens dirigés par le Baron occupent toujours la planète plus en extrême la fausse épine, et les Atreides sont juste de débarqués sur Dune habitent le Palais. Le but du jeu, incarnant le personnage de Paul Atreides, est de reconquérir la planète en sollicitant l'aide des Fremen, peuplade habitant le désert de Dune, évitant au maximum les contacts avec les Harkonnens combattus par l'extraction toujours plus importante de l'épice.



Au début du jeu, les Atreides se disposent que de quelques hommes pour pénétrer l'épice conformément aux ordres de l'Empereur. Son objectif premier est donc de réaliser des Fremen de façon à augmenter sa production et de les intégrer à sa cause, laquelle ne s'éloigne d'ailleurs pas fondamentalement des desirs Fremen. Mais voilà, ces derniers sont extrêmement prudents et suspicieux, et si Paul doit devenir leur leader, il doit en premier lieu prouver sa valeur et son charisme. Dès le début du jeu, Jessica la mère de Paul, informe ce dernier de ses pouvoirs et de la possibilité de leur développement sur la planète Dune. Entre-temps, Halleck, le maître d'armes de Paul et le capitaine des troupes Atreides, est parti à la rencontre

des premiers Fremen attirés dans les deux seuls seiches lyallages Fremen connus. En voulant le rejoindre, Paul apprend l'existence d'un Fremen, dont l'hostilité envers les Harkonnens est réelle, du nom de Stilgar. La quête de ce personnage amènera Paul à découvrir de nouvelles sociétés et à rallier des Fremen. Attention cependant, beaucoup d'entre eux ne lui accorderont pas leur confiance dès le début, et ce n'est qu'après avoir agi dans leur sens qu'ils acceptent de grossir ses rangs. Pour mener à bien l'effort, Paul devra par exemple les guider dans la quête de l'épice. Là des vases vides Fremen à toujours est de voir pousser les arbres dans le désert. D'autre part, la culture est un mélange étrange de l'ancien et du nouveau, et est plus l'engagement est humble et moins l'épice est présente. Mais l'épice n'est pas l'unique occupation à laquelle Paul peut consacrer les Fremen, il devra aussi leur demander de se spécialiser dans le domaine de l'armement, ou bien



encore, comme expliqué précédemment, d'entraîner de l'épice et donc de respecter le contrat passé avec l'Empereur, revendre à la Caisse de l'Empire la totalité de l'épice extraite, en contrepartie d'un refuge sur Dune.

Après avoir trouvé Stilgar, Paul retournera au Palais, et y apprendra le moyen d'augmenter ses pouvoirs en constante relation avec son charisme auprès des Fremen. Plus ses pouvoirs seront grands et plus le

premier découvrira de nouvelles possibilités du jeu. En effet, certaines options impossibles au début de la partie se révéleront par la suite, offrant de nouvelles décisions au joueur, comme la possibilité de donner des ordres à distance aux troupes Fremen localisées dans un large périmètre. De plus, des visions ressemblent le joueur sur de nombreux phénomènes passés ou à venir, sur les actions futures par le Baron par exemple.



Mais le jeu compte aussi de nombreux aspects se rapprochant d'un biographe. Ainsi Paul tombe de amoureux de Shamo, une superbe fille Fremen. S'il croise à la séduire, cette dernière suivra Paul n'importe où, et lui apprendra beaucoup sur la vie des Fremen et leur société. Au niveau des autres personnages du jeu, Paul peut communiquer avec pratiquement la totalité d'entre eux, comme par exemple obtenir un rapport d'activité d'une tribu Fremen, solliciter des commentaires sur ses actions, demander un conseil... De même, il pourra demander à un autre personnage de le suivre ou de rester sur place, ou bien espérer de se rendre dans un endroit bien particulier.



Un autre aspect de Dune concerne les déplacements en orbite, il convient d'être attentif pendant ceux-ci, car la séquence de début du jeu, souvent le seul moyen de découvrir d'autres villages. Plus tard, Paul pourra se déplacer à dos de ver.

Les conflits contre les Harkonnens sont également riches. Paul peut diriger une attaque de Fremen contre une forteresse Harkonnen, tout en ayant auparavant envoyé un espion pour éliminer les forces d'ailleurs, en un point avancé du jeu. Paul sera capable de faire parler les chefs Harkonnens capturés, leurs aveux se révélant très utiles.

A signaler aussi que de nombreux personnages ont un passé en rapport avec Paul, et la trahison, tout comme la jalousie, sont des sentiments que Paul risque fort de réveiller. Comme vous pouvez le constater, Dune est un logiciel extrêmement complet, regroupant plusieurs types de jeux pour finalement aboutir à un jeu d'aventure stratégique de grande envergure.

La réalisation s'accompagne exceptionnellement avec des graphismes de toute beauté, des animations sophistiquées et un environnement sonore original fantastique. A noter que pour les graphistes, les auteurs de Dune utilisent un système particulier, puisque pour tout dessin, il est d'abord réalisé sur papier avant d'être



Dessin dessiné sur papier

digitalisé puis retouché à la main. Avouez que le résultat est saisissant !

## LA PRODUCTION

Le projet Dune, au sein d'une réalisation CD, est le fruit de toute une équipe à plein temps pendant près de deux ans, chacun travaillant dans un domaine bien particulier. René Florbès s'occupe du design du jeu, en est le scénariste, il est responsable du développement informatique. Didier Bouchon, également designer est responsable du développement graphique, il travaille particulièrement sur les effets spéciaux. Jean-Jacques Clément est scénariste, il est responsable des graphismes sur micro-ordinateur. Patrick Dublanchet est le développeur responsable des outils et programmeur sur 68000 et 386. Stéphane Ploq est le compositeur de la bande son (concepteur des musiques et des sons). Sohar Ty est le graphiste intervaliste (les animations des personnages et des sites), et Philippe Dufin s'occupe de la direction



Screenshot du jeu

artistique et du management. Au niveau du développement, tout s'effectue sur un compatible PC 386 en 256 couleurs et simultanément sur Amiga et CDTV. C'est pourquoi le programme est conjointement effectué sur 68000 et 68036, ces deux processeurs permettant ensuite de réaliser toutes les adaptations possibles : CD, Megadrive, Atari, voire Super Famicom. Petite précision, sachez que le jeu en version CD compte 60000 lignes d'assembleur (50000 pour les versions consoles et ordinateurs), 100 Mo de graphismes, et 300 Mo de musiques originales de qualité compact-disque. D'ailleurs, si les mélodies se révèlent excellentes, Virgin est prêt à éditer un CD audio contenant les musiques du jeu.



Screenshot du jeu



La carte de Dune

Pour la production, l'équipe de Cryo possède un équipement assez riche avec une multitude de synthétiseurs, un Yamaha SY 77, un Kawai K1, un synthé. A chez EMS pour les sons analogiques, un vocodeur permettant d'appliquer des sons sur des formes d'ondes issues d'une voix humaine, un échantillon Yamaha TX 81 Z, un sampler Akai S 1000, deux samplers Roland S 550, un échantillon Neumann U87, une platine DAT, deux Amis équipés de Cakewalk et d'un éditeur développé en interne, et enfin des Amiga pour les choses les plus précieuses, toutes les voix présentes dans les mélodies sont enregistrées directement dans l'Amiga. A noter que toutes les musiques sont sauvegardées en MIDI (le fichier midi) et donc directement exploitables par toutes les machines et toutes les consoles (Megadrive, AdLib, MT 32, Amiga...) Pour tout à fait équilibrer, sachez que pour certains sons, Stéphane Ploq n'a pas hésité à sampler véritablement le bruit de voix éraillées ou d'autres éléments pour obtenir le résultat souhaité.



## LE COUT

Au final, le développement de Dune aura demandé un budget étonnant, près de 4 millions de francs. Bien évidemment, ce chiffre englobe absolument tous les supports, dont 1,5 millions pour la production CD-Rom. Le reste du budget étant alloué aux versions micros et consoles. La part revenant aux auteurs et programmeurs se décomposant en fait qu'à 800 000 francs, c'est dire combien une production d'envergure mondiale demande comme effort de la part d'un éditeur. Et encore, il faut bien savoir que pour comme n'importe en rien l'achat de la licence, exclusivement cossue, puisque Virgin USA détient dans les droits. En regard de cela, un jeu comme Dune offrira à l'acheteur un logiciel d'une qualité quasi parfaite, un univers complet et une profondeur de jeu inégalées. D'ailleurs le développement d'un tel logiciel sur CD-Rom autonome, en vertu de la capacité de stockage, certaines options comme des vues différentes d'un

même lieu, comme si la caméra était placée en un même point. Mais n'oubliez pas que Dune version CD-Rom comportera de nombreuses possibilités, certaines secrètes, dont on regardera le moment venu une petite notice, même après avoir terminé le jeu. Et tout cela, tout cela, et vous aurez un nombre x de fois, vous découvrirez de nouveaux éléments, comme si vous étiez au courant !

PS : L'équipe Cryo développe également Kool, un logiciel d'aventure interactif de la Perestroïka et des nouveaux rapports Est-Ouest. Cela sera, aussi, s'annonce assez intéressant. En vous en rappelle très bientôt !



**PIXEL PARTY**

LES MAÎTRES DE L'  
**AMIGA®**

RELANS SUR VIDEOCASSETTE  
Video 8 Pal  
VHS PAL et Secam

UN SPECTACLE DÉTONNANT : JOINTIÈRES, VÉRISTES PROFESSIONNELLES ET AMATEURS

EXPOSITIFS DÉCOUPÉS EN VUE D'ART, AFFICHES, ANIMATIONS, ENSEMBLES CHÈRES SUR

VIDEO 8 PAL, 50 MAINTES DE DÉLIVRÉS CATHODIQUES, SONORISÉS HILD

CONCOURS

MEILLEURS ANIMÉS : "Amoré d'Oliver Mollard, 111", "Le Rocher, ville haute

trouée de Hervé Gaudin 3168", "Sabbat", "Piqueur", "Miroir", "Mouque"

"Vest 17" en deux actes, "Mouque", "150", "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"VIDEO-CLIPS" : 11/83 au sein de Christine Decort, 11/83 "Les Amis du

video de Vincent de Lamy Ploq, 11/83 "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"L'Amoré d'Oliver Mollard, 111", "Le Rocher, ville haute", de Hervé Gaudin

3168, "Sabbat", "Piqueur", "Miroir", "Mouque", "Vest 17" en deux actes

"Mouque", "150", "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"VIDEO-CLIPS" : 11/83 au sein de Christine Decort, 11/83 "Les Amis du

video de Vincent de Lamy Ploq, 11/83 "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"L'Amoré d'Oliver Mollard, 111", "Le Rocher, ville haute", de Hervé Gaudin

3168, "Sabbat", "Piqueur", "Miroir", "Mouque", "Vest 17" en deux actes

"Mouque", "150", "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"VIDEO-CLIPS" : 11/83 au sein de Christine Decort, 11/83 "Les Amis du

video de Vincent de Lamy Ploq, 11/83 "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"L'Amoré d'Oliver Mollard, 111", "Le Rocher, ville haute", de Hervé Gaudin

3168, "Sabbat", "Piqueur", "Miroir", "Mouque", "Vest 17" en deux actes

"Mouque", "150", "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"VIDEO-CLIPS" : 11/83 au sein de Christine Decort, 11/83 "Les Amis du

video de Vincent de Lamy Ploq, 11/83 "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"L'Amoré d'Oliver Mollard, 111", "Le Rocher, ville haute", de Hervé Gaudin

3168, "Sabbat", "Piqueur", "Miroir", "Mouque", "Vest 17" en deux actes

"Mouque", "150", "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"VIDEO-CLIPS" : 11/83 au sein de Christine Decort, 11/83 "Les Amis du

video de Vincent de Lamy Ploq, 11/83 "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"L'Amoré d'Oliver Mollard, 111", "Le Rocher, ville haute", de Hervé Gaudin

3168, "Sabbat", "Piqueur", "Miroir", "Mouque", "Vest 17" en deux actes

"Mouque", "150", "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"VIDEO-CLIPS" : 11/83 au sein de Christine Decort, 11/83 "Les Amis du

video de Vincent de Lamy Ploq, 11/83 "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"L'Amoré d'Oliver Mollard, 111", "Le Rocher, ville haute", de Hervé Gaudin

3168, "Sabbat", "Piqueur", "Miroir", "Mouque", "Vest 17" en deux actes

"Mouque", "150", "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"VIDEO-CLIPS" : 11/83 au sein de Christine Decort, 11/83 "Les Amis du

video de Vincent de Lamy Ploq, 11/83 "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"L'Amoré d'Oliver Mollard, 111", "Le Rocher, ville haute", de Hervé Gaudin

3168, "Sabbat", "Piqueur", "Miroir", "Mouque", "Vest 17" en deux actes

"Mouque", "150", "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"VIDEO-CLIPS" : 11/83 au sein de Christine Decort, 11/83 "Les Amis du

video de Vincent de Lamy Ploq, 11/83 "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"L'Amoré d'Oliver Mollard, 111", "Le Rocher, ville haute", de Hervé Gaudin

3168, "Sabbat", "Piqueur", "Miroir", "Mouque", "Vest 17" en deux actes

"Mouque", "150", "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"VIDEO-CLIPS" : 11/83 au sein de Christine Decort, 11/83 "Les Amis du

video de Vincent de Lamy Ploq, 11/83 "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"L'Amoré d'Oliver Mollard, 111", "Le Rocher, ville haute", de Hervé Gaudin

3168, "Sabbat", "Piqueur", "Miroir", "Mouque", "Vest 17" en deux actes

"Mouque", "150", "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"VIDEO-CLIPS" : 11/83 au sein de Christine Decort, 11/83 "Les Amis du

video de Vincent de Lamy Ploq, 11/83 "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"L'Amoré d'Oliver Mollard, 111", "Le Rocher, ville haute", de Hervé Gaudin

3168, "Sabbat", "Piqueur", "Miroir", "Mouque", "Vest 17" en deux actes

"Mouque", "150", "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"VIDEO-CLIPS" : 11/83 au sein de Christine Decort, 11/83 "Les Amis du

video de Vincent de Lamy Ploq, 11/83 "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"L'Amoré d'Oliver Mollard, 111", "Le Rocher, ville haute", de Hervé Gaudin

3168, "Sabbat", "Piqueur", "Miroir", "Mouque", "Vest 17" en deux actes

"Mouque", "150", "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"VIDEO-CLIPS" : 11/83 au sein de Christine Decort, 11/83 "Les Amis du

video de Vincent de Lamy Ploq, 11/83 "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"L'Amoré d'Oliver Mollard, 111", "Le Rocher, ville haute", de Hervé Gaudin

3168, "Sabbat", "Piqueur", "Miroir", "Mouque", "Vest 17" en deux actes

"Mouque", "150", "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"VIDEO-CLIPS" : 11/83 au sein de Christine Decort, 11/83 "Les Amis du

video de Vincent de Lamy Ploq, 11/83 "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"L'Amoré d'Oliver Mollard, 111", "Le Rocher, ville haute", de Hervé Gaudin

3168, "Sabbat", "Piqueur", "Miroir", "Mouque", "Vest 17" en deux actes

"Mouque", "150", "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"VIDEO-CLIPS" : 11/83 au sein de Christine Decort, 11/83 "Les Amis du

video de Vincent de Lamy Ploq, 11/83 "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"L'Amoré d'Oliver Mollard, 111", "Le Rocher, ville haute", de Hervé Gaudin

3168, "Sabbat", "Piqueur", "Miroir", "Mouque", "Vest 17" en deux actes

"Mouque", "150", "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"VIDEO-CLIPS" : 11/83 au sein de Christine Decort, 11/83 "Les Amis du

video de Vincent de Lamy Ploq, 11/83 "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"L'Amoré d'Oliver Mollard, 111", "Le Rocher, ville haute", de Hervé Gaudin

3168, "Sabbat", "Piqueur", "Miroir", "Mouque", "Vest 17" en deux actes

"Mouque", "150", "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"VIDEO-CLIPS" : 11/83 au sein de Christine Decort, 11/83 "Les Amis du

video de Vincent de Lamy Ploq, 11/83 "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"L'Amoré d'Oliver Mollard, 111", "Le Rocher, ville haute", de Hervé Gaudin

3168, "Sabbat", "Piqueur", "Miroir", "Mouque", "Vest 17" en deux actes

"Mouque", "150", "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"VIDEO-CLIPS" : 11/83 au sein de Christine Decort, 11/83 "Les Amis du

video de Vincent de Lamy Ploq, 11/83 "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"L'Amoré d'Oliver Mollard, 111", "Le Rocher, ville haute", de Hervé Gaudin

3168, "Sabbat", "Piqueur", "Miroir", "Mouque", "Vest 17" en deux actes

"Mouque", "150", "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"VIDEO-CLIPS" : 11/83 au sein de Christine Decort, 11/83 "Les Amis du

video de Vincent de Lamy Ploq, 11/83 "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"L'Amoré d'Oliver Mollard, 111", "Le Rocher, ville haute", de Hervé Gaudin

3168, "Sabbat", "Piqueur", "Miroir", "Mouque", "Vest 17" en deux actes

"Mouque", "150", "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"VIDEO-CLIPS" : 11/83 au sein de Christine Decort, 11/83 "Les Amis du

video de Vincent de Lamy Ploq, 11/83 "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"L'Amoré d'Oliver Mollard, 111", "Le Rocher, ville haute", de Hervé Gaudin

3168, "Sabbat", "Piqueur", "Miroir", "Mouque", "Vest 17" en deux actes

"Mouque", "150", "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"VIDEO-CLIPS" : 11/83 au sein de Christine Decort, 11/83 "Les Amis du

video de Vincent de Lamy Ploq, 11/83 "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"L'Amoré d'Oliver Mollard, 111", "Le Rocher, ville haute", de Hervé Gaudin

3168, "Sabbat", "Piqueur", "Miroir", "Mouque", "Vest 17" en deux actes

"Mouque", "150", "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"VIDEO-CLIPS" : 11/83 au sein de Christine Decort, 11/83 "Les Amis du

video de Vincent de Lamy Ploq, 11/83 "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"L'Amoré d'Oliver Mollard, 111", "Le Rocher, ville haute", de Hervé Gaudin

3168, "Sabbat", "Piqueur", "Miroir", "Mouque", "Vest 17" en deux actes

"Mouque", "150", "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"VIDEO-CLIPS" : 11/83 au sein de Christine Decort, 11/83 "Les Amis du

video de Vincent de Lamy Ploq, 11/83 "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"L'Amoré d'Oliver Mollard, 111", "Le Rocher, ville haute", de Hervé Gaudin

3168, "Sabbat", "Piqueur", "Miroir", "Mouque", "Vest 17" en deux actes

"Mouque", "150", "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"VIDEO-CLIPS" : 11/83 au sein de Christine Decort, 11/83 "Les Amis du

video de Vincent de Lamy Ploq, 11/83 "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"L'Amoré d'Oliver Mollard, 111", "Le Rocher, ville haute", de Hervé Gaudin

3168, "Sabbat", "Piqueur", "Miroir", "Mouque", "Vest 17" en deux actes

"Mouque", "150", "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"VIDEO-CLIPS" : 11/83 au sein de Christine Decort, 11/83 "Les Amis du

video de Vincent de Lamy Ploq, 11/83 "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"L'Amoré d'Oliver Mollard, 111", "Le Rocher, ville haute", de Hervé Gaudin

3168, "Sabbat", "Piqueur", "Miroir", "Mouque", "Vest 17" en deux actes

"Mouque", "150", "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"VIDEO-CLIPS" : 11/83 au sein de Christine Decort, 11/83 "Les Amis du

video de Vincent de Lamy Ploq, 11/83 "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"L'Amoré d'Oliver Mollard, 111", "Le Rocher, ville haute", de Hervé Gaudin

3168, "Sabbat", "Piqueur", "Miroir", "Mouque", "Vest 17" en deux actes

"Mouque", "150", "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"VIDEO-CLIPS" : 11/83 au sein de Christine Decort, 11/83 "Les Amis du

video de Vincent de Lamy Ploq, 11/83 "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"L'Amoré d'Oliver Mollard, 111", "Le Rocher, ville haute", de Hervé Gaudin

3168, "Sabbat", "Piqueur", "Miroir", "Mouque", "Vest 17" en deux actes

"Mouque", "150", "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"VIDEO-CLIPS" : 11/83 au sein de Christine Decort, 11/83 "Les Amis du

video de Vincent de Lamy Ploq, 11/83 "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"L'Amoré d'Oliver Mollard, 111", "Le Rocher, ville haute", de Hervé Gaudin

3168, "Sabbat", "Piqueur", "Miroir", "Mouque", "Vest 17" en deux actes

"Mouque", "150", "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"VIDEO-CLIPS" : 11/83 au sein de Christine Decort, 11/83 "Les Amis du

video de Vincent de Lamy Ploq, 11/83 "Le Miroir", de Charles Aulic, 640

"L'Amoré d'Oliver Mollard, 111", "Le Rocher, ville haute", de Hervé Gaudin

3168, "Sabbat", "Piqueur", "Miroir", "Mouque", "Vest 17" en deux actes







# GÉNÉRATION 4 VOUS OFFRE LE CINÉMA



## ABONNEMENT 11 NUMÉROS A101

NOM : \_\_\_\_\_  
 Prénom : \_\_\_\_\_  
 Adresse complète : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**OUI**, je m'abonne à **GÉNÉRATION 4** pour 11 numéros au tarif de 250 F, soit 1 numéro **GRATUIT** (362 F pour l'étranger). Je reçois en cadeau un superbe autocollant aux couleurs de **GÉNÉRATION 4** (à recevoir sous 3 semaines).

Je paie par ☐ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de pressimage  
☐ Mandat postal pour

l'étranger  
 Signature (des parents pour les mineurs): \_\_\_\_\_

Date \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

## ABONNEMENT 22 NUMÉROS A102

NOM : \_\_\_\_\_  
 Prénom : \_\_\_\_\_  
 Adresse complète : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**OUI**, je m'abonne à **GÉNÉRATION 4** pour 22 numéros au tarif de 500 F, (725 F pour l'étranger) et je reçois en cadeau la carte de cinéma "Privilege UGC" (à recevoir sous 3 semaines).

Je paie par ☐ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de pressimage  
☐ Mandat postal pour

l'étranger  
 Signature (des parents pour les mineurs): \_\_\_\_\_

Date \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

# OXYGÈNE

LIBERATORE  
BY NIGHT

LE BARON ROUGE,  
LA BD DE L'ANNÉE

LA BD CHINOISE, ÇA EXISTE? - CONSTELLATIONS DE PIERCE ANTONY, LA TROISIÈME ÉPOQUE  
 Y'A PAS DE CINÉMA, C'EST LA SAISON - LE CONCOMBRE REVIENT ET VIRE LE CHEFF - LA FIN  
 DE DIAVOLO - GINETTE X... IF 13 ANS, INSTIT GIRONDE, CH' VIEUX RICHE POUR EXPÉRIENCE  
 GLAMOUR AVEC MENOTTES.

# BANDE DESSINÉE

**P**our ceux qui continueraient de folâtrer les yeux vides et la tête dans le sac, une paille dans le nez dans les rues de notre bonne vieille capitale, voilà de quoi vous électroiser les synapses sans aide chimique: Gaetano Liberatore vit à Paris! Et ceci depuis presque dix ans, je sais, il y a des jours où l'on se fait vraiment de la peine. Étonnant comme la présence d'un individu dans un lieu peut rendre celui-ci attractif!

Liberatore, dit Tanino, l'un des géniteurs de *Ramenox* avec Stefano Tamburini, n'a rien à envier à sa créature, du moins pour ce qui est de sa célébrité, entendons-nous! Pour le reste je fais confiance à votre imagination. Il peut se réclamer de la paternité de quatre albums édités en France par Albin Michel: *Ramenox* à New York, *Ben anniversaire*, *Lukins*, *Video Clips* et pour finir *Portrait de la bête en Rock-star*, épuisé à ce jour.

176



177

Certains pourraient arguer que depuis, beaucoup d'eau a coulé sous les ponts (le dernier album datant de 1985), et que Tanino a bel et bien disparu dans les méandres des folles nuits parisiennes et autres bacchantes. Il n'en est rien, je l'ai rencontré et bien vu, du moins pendant les quelques éclairs de lucidité de la nuit de l'Ascension où Jésus décida de se faire la belle, ainsi que moi fure. Souvenez-vous.



Bon, mais revenons-en à notre androïde morté comme une baraque de fête foraine, *Ramenox*, dont la naissance remonte à quelques années (78 pour être précis), bien avant que le sexe (ceci excepté), l'hyper-violence et le mouvement cyberpunk soient à la mode, anti-héros dont le style et le look ne furent jamais égaux. Le talent de Liberatore n'est pas étranger à cet état de fait, son dessin oscillant entre l'hypermécanisme, le baroque et la photo, créant ce que l'on peut appeler une tension entre le lecture et son univers, sans vouloir paraître pédant. Mais l'œuvre de Liberatore ne s'arrête pas à *Ramenox*, loin de là, même si les aventures de ce *supermaster affriolé* restent ses albums les plus connus. *Video Clips* est une suite de scénarios dont le plus grand nombre est écrit par Tamburini, et un par Tanino lui-même, où vous passerez de la couleur au noir et blanc au travers de récits qui hennent plus du court métrage que de la bande dessinée. Les protagonistes toujours aussi *lourds et torturés* vous plongeront dans leur chienne de vie, mélange toujours aussi détonant de Lolita facies, d'androgynes fatallies et d'humanoides perdus.



Malgré le peu de charmes que vous ayez de vous procurer son dernier album, apprenez qu'il ne contient que de **superbes planches colorées**, pareil de portraits plus décidés et violents les uns que les autres. Mais le grand Taimo n'a pas restreint son univers au monde de la BD il a réalisé entre autres des pochettes de disques, des affiches de pub, que sais-je encore.

Le pandémonium de Taimo est pare que les succursales de l'enfer, pas une seule de ses créatures s'échappe à son scalpel et à sa fascination quasi médicale pour leur chair meurtrie toute à la fois voluptueuse et envoltante. A croire que le caractère de ses personnages transpire et se grave sur leur corps, **pulpe sanguine**, malléable et sensible qui s'éprouve comme le signe avant-coureur de la petite mort qui semble être leur destin à tous.

Le tout s'avale avec une bonne dose de dérision et d'**humour acide**, innocents s'absorbent Libérateurs, c'est avant tout un homme-personnage charismatique qui ne se prend pas une insulte au sérieux, et dont le terrible sens de l'observation en fait un interlocuteur **féroce et sensible** ainsi qu'un dessinateur et un coloriste hors du commun.

Cid DOREY  
Génie, découplant  
Editeur: Abeni Michel



# LES SUPER-HEROS

## L'AUTRE UNIVERS DE L'ACTION



LE TOP DE LA BD U.S. AU PRIX DU PERIODIQUE  
Plus de 15 titres tous les mois chez votre marchand de journaux

**semic**

8, rue Emile C. 69600 LYON CEDEX 02  
Tél. 78.37.43.66



C'est déjà le deuxième album de Morell, après *Où le casse?* paru chez le même gentil éditeur. Bien sûr les esprits chagrins (mais de bon goût) ne manqueraient pas de remarquer avec un petit sourire en coin que le graphisme épuré, à contiens expressif et dynamique fait penser au maître Gossens. Soit, et alors! Morell est très loin du plagiat quelconque, car il a su trouver un style qui lui est propre comme un *son neuf*.

J'ai même jusqu'à affirmer que la lecture des histoires romanesques de ce héros (impayable à la syntaxe monstrueuse devrait être remboursée par la sécu, et ce pour plusieurs raisons: d'abord, on n'est plus à quelques milliards de déficit près, et ensuite l'atilité dans laquelle Morell aime vous plonger a des effets thérapeutiques évidents. Le sens de la formule n'est certes pas un vain mot pour désigner le talent de l'auteur, c'est le moins qu'on puisse dire! Les textes recherchés forment une cascade d'associations d'idées *farfelues* qu'il me semblerait difficile de vous décrire par la présente, d'une densité poétique florissante qui ravira les amateurs et risque de gonfler les allergies. Mais j'adore, mais c'est dit: vous faites ce que vous voulez, vous êtes de grands gars.

Oscar LOVBERG  
Général humour  
Editeur: AUBE - Hugo Girard



Le légume acrobate est de retour! Pour la joie des non-compreneurs et des autres, Mandryka nous livre le deuxième tome de *La Dimension Pezouze*, thèse scientifique audacieuse sur les mondes parallèles et toute cette sorte de choses. L'acad Georges retrouve ses rêves plongés dans la lecture du Livre du Grand Tout, et entreprend de leur conter la suite des aventures *abstraites* du Concombre masqué, de son complice Chourave, et des scientifiques Poize et Sazue partis à la recherche du *suspension* cucurbitacé.

Or donc, nos deux héros potagers se lancent à la poursuite du soleil en roquette à qui l'on a volé son plan de vil et sont les bannis de l'avalanche de ce dernier par un monstrueux dragon à trois têtes; la nuit s'abat alors sur les mondes, cependant que les deux scientifiques du Vésinet peinent la grandiose et tout recherchée dimension poézave (au sujet de laquelle des explications on ne peut plus claires vous sont fournies, c'est promis!). Le concombre héroïque se retrouve bien sûr à l'intérieur du monstre, dans lequel il rencontre les glabimots qui se consacrent consciencieusement pour remplir... le trou de la sécu! On a même droit à une scène d'une rare violence dans laquelle notre héros se déchaine en poussant son terrible cri "bretzel liquide!"

Rassurez-vous, tout le monde se retrouve à la cité administrative, royaume de la normalisation à tout crin dans lequel les non-compreneurs ont pris le pouvoir pour le déléguer à un ordinateur central négalo, l'ordre revient après un petit coucou à ces chers éléphants de salle de bain, avec en supplément gratuit l'indispensable noette du machepa à la polonaise! Un rogal de détre bondissant, à découvrir d'extrême urgence.

Ma WOLBERG  
Général humour  
Editeur: Dupuis

La zone, les soirées glauques entre copains, Baru connaît, il les a vécues. Prof de gym et dessinateur de BD, Baru, enfin reconnu (*Le Chemin de l'Avantgarde* a été sacré meilleur album de l'année à Angoulême), a raconté, trois albums durant dans la saga Ququette Blues, sa jeunesse dans la petite ville de Villers où la seule alternative à l'usine est le chômage.

Pour Baru et la bande, ce réveil du nouvel an 1965 ne sera pas comme les autres; tous vont jeter leurs effets pour sauver Baru de la honte suprême, être pucier. De bals scabreux en troquets glorieux, la quête de la fille commence; elle va durer une nuit.

Roulez jeunesse regroupe (enfin) l'intégrale de *Ququette blues* en un seul album. Hervé Barukla, alias Baru, n'en fait plus de rigoler ses comptes avec son adolescence; de *Ququette blues* à *Vive le choc*, c'est toujours le même univers, une *autobiographie* en images sur des adolescents obsédés et déconçus. Baru ne veut pas grandir? Tant mieux pour nous! *Ququette blues*, quel qu'en em-balle, Ququette blues, ça va faire mal.

Jamais caricatural, Baru parvient à merveille à rendre *réalistes* les débâcles de ces adolescents obsédés et déconçus. Baru ne veut pas grandir? Tant mieux pour nous! *Ququette blues*, quel qu'en em-balle, Ququette blues, ça va faire mal.

SQUAL 88  
Général Rock'n'roll  
Editeur: L'Eclat des savoirs/Adm Michel



Spiderman is back. *Tourment* est un nouvel album de l'Araignée et cela n'aurait pas grand-chose d'exceptionnel si, aux commandes, on ne trouvait Todd MacFarlane, le nouvel *enfant prodige* de la Marvel. Par produit de la génération comics, nourri dès son plus jeune âge aux exploits arachnéens de Peter Parker, MacFarlane a su tirer la substantifique moelle de cette série, pour réaliser un des albums les plus réussis de ces dix dernières années.

Dans *Tourment*, Spiderman rencontre un de ses vieux ennemis, le *Lézard*, alias le docteur Octopus, rendu *fin* et assailli de sang par une mystérieuse sorcière vaudou qui, comme si cela ne suffisait pas à envenimer ce brave Spiderman, réincarne le Chasseur afin qu'il le combatte.

L'originalité de cet album vient du fait que MacFarlane a totalement canalisé le bémol en deux pages: Peter Parker, *gentil étudiant* son problème dont la vie s'étale sur des pages blanches, et Spiderman, héros féroce nocturne, dont la maîtrise des apparitions s'effectue sur fond noir. Rajoutez à cela un *décalage impeccable* et des pages dignes de John Byrne, et vous comprendrez que MacFarlane, même s'il lui reste quelques progrès à faire (dans le dessin des personnages "civils" par exemple) sera certainement un dessinateur dont vous entendrez beaucoup parler.

Captain MANDRES  
Général Super-héros  
Editeur: BVMC



Vieux et usé, Hans von Hammer mourait dans un hospice, attendant de mourir, de ses exploits aérains, il ne lui reste que des crochets qu'il essayait vainement d'oublier jusqu'au jour où un journaliste vient lui rendre visite, afin de rédiger sa biographie. En fait, les buts du jeune homme s'avèrent nettement moins prosaïques ; lui-même véhémen du Vietnam, il y occupe le poste peu enviable de "rat de tunnel", des commandos chargés de ramper dans des boyaux obscurs à la recherche de "viets" embusqués... Bon souvent

## DOSSIER GEORGE PRATT

A moins que vous ne fassiez partie de la "réelle" génération, vous ne devriez pas connaître Joe Kubert. Né en 1926 à Brooklyn, ce scénariste-dessinateur, gagnant sa renommée internationale par le biais de deux comics : *Sergent Rock* et, surtout, *Every Aoe* qu'il crée en 1959. Le héros de ce dernier n'est autre que von Hammer, le légendaire Baron Rouge, l'as allemand de la Première Guerre mondiale. Interrogé à la fin des années soixante, la série aura traumatisé un gosse américain au point que, trente ans plus tard, il se décide à ressusciter le personnage de von Hammer dans un album étonnant.

### GEORGES PRATT, LE NOUVEAU BARON ROUGE

Né en 1960, Georges Pratt, âgé de vingt ans, quitte son Texas natal pour aller étudier le dessin et la peinture à New York. Elève de l'éminent Pratt Institute (qui n'appartient nullement à sa famille), il travaille épisodiquement pour les plus prestigieux journaux de BD "avant-gardiste" d'outre-Atlantique, publie ses planches dans *Epic*, *Heavy Metal*, *Eagle Magazine* et bien d'autres. C'est en réalisant des couvertures pour DC Comics qu'il rencontre Kent Williams et John J. Muth, auteurs de l'un des albums ayant révolutionné le monde du comic : *Écho nocturne*. Poussé par ces "maîtres", Georges Pratt se lance dans une adaptation qui lui tenait à cœur depuis son enfance, celle bien sûr de l'*Every Aoe* de Joe Kubert. Mais, loin de réaliser un simple remake ou de reprendre la série de principe est en vogue ces derniers temps aux USA et nombre de comics bénéficient d'une seconde jeunesse, Pratt va s'atteler à un travail de titan, révolutionnant totalement l'univers du Baron Rouge.



la mission tournait au cauchemar, le tunnel se transformait en cercueil. Littéralement traumatisé par cette guerre, Edward Manrock tente désespérément de survivre, malgré des crochets que se lui laissant aucun répit. Ce qu'il cherche auprès de von Hammer, ce sont des réponses : Comment vivre avec le poids des morts ? Comment supporter la vie civile quand on a vécu "ça" ? Ensemble, les deux guerriers vont affronter leurs souvenirs, leurs images de combats aussi dissimilables qu'identiques. Face à ce jeune homme qui, lui-même, cherche l'absolution, von Hammer va se purger de "toute cette boue" et retrouver la paix.



Pour cette BD, Georges Pratt a donné le meilleur de lui-même. Nash d'une documentation énorme, il va jusqu'à harter les clubs d'aviation pour donner toute leur valeur aux combats aériens du Baron Rouge. Quant aux graphismes, c'est là que se trouve le plus total de ses études de peinture, Pratt a su tirer le meilleur pour nous offrir des planches superbes, qui sont en fait de véritables toiles qui ne dépareraient aucune expo d'art moderne. Asses proche de celui du sublime *Arlohan* d'Avram de Dave Mc Kean, le trait de Pratt a quelque chose de plus vivant, de plus terrible aussi. La guerre,



dans *Le Baron Rouge* a un visage que jamais aucune BD n'a réussi à lui donner. Loin des périmés romantismes enrobant les déluges des librairies, elle y prend ses vives couleurs, celles du sang et de la peur, du désir de survivre à tout prix. Et lorsque les armes se taisent, pour un Noël paraissant totalement surréaliste, les combattants "ennemis" se retrouvent, pour oublier le jeu cynique auquel on les fait jouer.

Superbe métaphore humaniste, *Baron Rouge*, de Georges Pratt est peut-être LA BD de l'année, conséquent, espérons-le, la naissance d'un auteur majeur de ces prochaines années. En attendant la *Transcrite*...

SQUAL 88  
Genre : Superhéros  
Éditeur : Comics USA



**A**ssistante de Schuiten et Peeters, Anne Balbus a de qui tenir et c'est d'ailleurs sans le tourment des deux "anciens" que s'effectue la sortie de son premier album, *Dolores*. Ne vous y trompez pas, malgré de nombreuses similitudes, cette BD n'est pas du Schuiten, Anne Balbus a su éviter le piège du plagiat par et simple, et créer un univers bien à elle.

Georges est maquettiste, perfectionniste à l'extrême, il réalise des prototypes d'avions pour une importante firme jusqu'au jour où il rencontre Dolores Moore, star de cinéma à la carrière éblouissante. Séduite par ses maquettes, Dolores lui demande de réaliser un modèle réduit de sa villa, et ce qui n'était au départ qu'un *jeu innocent* va vite tourner au cauchemar. S'installant dans la villa de la star, Georges va vite devenir un *despoir* antichair pour tous ses habitants. Au fur et à mesure que la maquette avance, d'étranges changements se produisent dans la maison ; comme si la réalité dépendait de ce modèle réduit. *Démange* insatiable, Georges va alors tenter de contrôler les habitants, et plus particulièrement Dolores, pour la mener à l'amour.

Pour son premier album, Anne Balbus réalise une BD évocatrice, toute en demi-senties, à découvrir absolument.



VOLUME VCD  
Genre : Érotisme  
Éditeur : Cagney



**U**n nouvel ouvrage consacré à Moebius, c'est toujours en événement, l'occasion de découvrir de nouvelles facettes du talent d'un auteur *profondissime* qui d'Arzach à *Blackberry*, en passant par *L'Alou* et *Le Garage* hermétique n'a cessé d'inventer, au fur et à mesure, la BD moderne. En 1976, Numa Sadoul, journaliste et biographe, avait consacré à Moebius un recueil d'interviews, intitulé *Master Moebius* et docteur Gir, époux depuis belle lurette. Quinze ans après, il convenait de poursuivre l'histoire ; c'est aujourd'hui chose faite grâce aux Entretiens avec Numa Sadoul.

Dans une longue interview, Moebius se livre, éclairant beaucoup de points obscurs, jugeant lui-même son œuvre et son *évolution* ; il y évoque la secte, ses projets de films avortés et futurs, son nouveau mode de vie, Los Angeles, et des tas d'autres choses. Avec tendresse, il parle de sa femme, de Jodorowsky, mais aussi de Geoff Darrow, Marc Bati et de ceux ayant travaillé avec lui.

Copieusement illustré d'images inédites, Entretiens avec Numa Sadoul comporte aussi des interviews de ses proches (sa mère, sa femme, l'inévitable Jodot), qui à leur tour évoquent Moebius. Indispensable au fan (et aux autres), ce livre est un passionnant voyage avec celui qui a, plus que tout autre, révolutionné la BD.

SQUAD 88  
Genre : Interview  
Éditeur : Coderman



**F**loch n'en fait qu'à sa tête. Alors que tous voudraient le voir s'exercer en un seul domaine, il touche à tout, avec un succès insolent. Barde dessinée, publiciste, peintre, tout est bon à cet *enfant terrible* qui, en quelques années et relativement peu d'albums (*Les Roule-roux* de Senneville, la série des *Francs Albans*), est devenu l'un des grands noms de la BD moderne. Très ligne claire, son style "british" fait souvent penser à du E.P. Jacobs, ce qui est une référence.

Aujourd'hui, il signe, sur un scénario de Jean Luc Fromental (ancien *BD-achet* de Métal), le neuvième des nos trois, une BD d'atmosphère comme il sait si bien les faire. Le mari, la femme et l'enfant ; voici le point de départ ultraclassique de cet album, mais jamais deux sans trois est loin d'être un vaudeville. A mi-chemin du polar et du drame, les passions y nouent dans l'ambiance feutrée des salons moudins. Un album *enivrant*, à lire au calme.

N.B. - Si vous vous intéressez aux autres aspects de l'œuvre de Floch, sachez que la galerie Poi & Cie (95 rue de Seine), propose jusqu'au 29 juin une expo de ses peintures les plus récentes.

JOSHEP K.  
Genre : Roman  
Éditeur : Albin Michel



**T**héodore Poussin serait-il le nouveau Tintin ? On peut être tenté de le croire tant les aventures exotiques du brave Théodore deviennent remarquables.

Parti au bout du monde voilà déjà cinq albums pour retrouver la trace d'un parent disparu en Mer de Chine, Théodore se retrouve pris dans la tourmente secourant l'Asie des années 30. Des *occidentaux* snobs du Cap St-Jacques (le bateau où Théodore voyage en tant que mousse) aux *bas-fonds* de Shanghai, des prisons anglaises aux *pirates* malaisiens, Théodore traverse non sans mal une époque troublée, dans des pays aux portes de la révolution ; toujours suivi par Monsieur Novembre, un *étonnant* personnage vêtu de noir prétendant être sa conscience (mais ne renchérissant pas à tout ceux qui le gênent) et otant du Boudeluz à longueur de temps.

Le *Trésor du royaume blanc* entraîne Théodore, redoublé pour le meurtre d'un pasteur, à la poursuite d'une *fortune* hypothétique.

A l'origine de Théodore Poussin, l'on trouve Théodore le Coq, le propre grand-père de Frank le Gall qui, modeste archiviste au Havre, s'est subitement embarqué pour l'Indochine. Revisitant ses souvenirs de famille pour en faire un *grand roman d'aventures*, Frank le Gall signe avec Théodore Poussin une fresque échevée, digne des meilleurs récits du genre.

SQUAD 88  
Genre : Aventure  
Éditeur : Dupuis





# IMAGES SUR IMAGES



**L**iberto, révolutionnaire, blasphémateur, sodomite, tous les qualificatifs sont bons pour Sade, le divin Marquis, à qui ses écrits incantent ont valu des années de prison, à une époque où l'on croyait pourtant à la libéralisation des moeurs. Loin d'être découragé par son incarcération, Sade renvoya à Vincennes quelques uns de ses pages les plus controversées. C'est et Dufau, abandonnant pour un temps Giscard C. se pencha sur la vie de Sade et la débroussa totalement. Histoire dans l'histoire, sa biographie devient prétexte à un délire surréaliste où des acteurs modernes se trouvent mêlés aux tribulations de l'époque, à moins que ce ne soit le contraire.

Joseph K.  
Genre : Humour  
Editeur : Glénat



Dargaud  
Genre : Humour  
Editeur : Dargaud

**Q**uel est l'ennemi numéro un du motard ? La mort. Et avec ceux-là on ne risque rien. Les péripéties hilarantes de Spidi, Gamelle, Dubon, Lafume et les autres, réjouissent même un bataillon de police motorisée (c'est dur !!!). Charles Degotte fait de l'humour poignante dans le coin et Les Chevaliers moto toniques, le septième album des motards est un concentré de rire.

Eh les mecs, faites chauffer les moteurs, on va troller de la route.

Dargaud  
Genre : Humour motorisé  
Editeur : Dupuis



**G**rimmy est moche : le poil jaunâtre, l'œil hagard et une intelligence qui est loin d'être remarquable. Et comme si ça ne suffisait pas au malheur de ce pauvre chien, il est squatté par des putes passant leur temps à jouer de la guitare électrique et à se gaver de pizzas (ça vous rappelle d'autres bestioles ?).

Grimmy lui, ne rêve que d'une chose, une bonne poubelle d'inspiration MacDonald. Ce chien grotesque, créé par Mike Peters fut un véritable carton aux USA, où il envahit des quotidiens tels que le Washington Post ou le L.A. Herald Examiner de ses sauts cotranchés, à l'humour au vitriol. La Routine est le premier album de Grimmy traduit en français. L'occasion de se jeter sur un authentique phénomène éditorial.

Joseph K.  
Genre : Humour  
Editeur : Humour Associés



**F**rank Margerin, heureux papa de l'immortel Lucien, s'est récemment découvert une vocation d'anthologiste ; alors, avec les cingés des Humanos, il concocte des recueils à thème imposé rappelant étrangement les numéros spectraux du défunt Métal Hurlant.

Au programme aujourd'hui, Les Autos avec, pour régler son compte à la plus belle conquête de l'homme après le chien et les week-ends, la fine fleur de la jeune BD française : Serge Clerc, Jazo, Dodo et Ben Radis, Karim, Prado, les inénarrables Russe et Schlingon, l'on pose et des plus rapides - A mourir de rire !



**L**e Viêt-nam n'en finit plus de traumatiser les bons samaritains. Avec Kambo, on pensait que le syndrome va-t-en-guerre avait atteint son paroxysme. Eh bien non, Dark War fait plus fort ! Que devient un vétéran du Viêt-nam quand il meurt ? Eh bien il continue à se torturer sur d'autres planètes (l'Alex John, encore donc le rapatrié sur ces aliens, pour voir s'ils courent comme les gosses de Saigon).

Dark War, de Veitch et Kennedy se déroule dans un univers étrange, où le modernisme s'entremêle par les marnes se mélange à de l'horreur-fantasy plutôt classique. Globalement, Dark War est une bonne BD, malgré un argument de départ forcément stupide.

Serges MALLORC  
Genre : SF/Action  
Editeur : Soleil Productions

**FLUIDE GLACIAL** *Un amour et Bandes dessinées*

20 F • TOUS LES MOIS, C'EST DE LA RIGOLADE. CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

# DOSSIER SAINT MALO



**A** la Bretagne... ses grands membres, ses bonnets crêpes, ses coiffes bigoudens, ses monnaies gasconnes, ses chapeaux normands... mais surtout ses dessinateurs de BD qui finissent par envahir tout le marché !

Jugez plutôt : Rolin (Le Tintin-Gléniat), Michel Plessix (Boisvert-Delcourt), Emmanuel Lepage (Signe de Piste-Lombard), Luc Jouvencard (Ollard), Jean-Luc Huetre (Le Grand Fieuvre-Dupuis), Brestois (Woh-Dupuis), Gégé, Belom (Journal de Mickey), Lidwine (La Page Découverte-Delcourt), Bourgeon (Les Passagers du Vent-Gléniat), Andréas (Bark-Lombard), Loisel (La Quête de L'Oiseau de Temps-Dargaud), Fournier (Blau-Dupuis), Krazin (Bout d'Homme-Gléniat), Cochais ('L'avisé'), Pierre Dubois (Proux-Gléniat), et encore (en oubliant, tous habitent à Paris).

Cette fois, rendus au 2e Festival international du livre d'aventures et de voyages de Saint-Malo, qui nous a permis enfin de tous les rencontrer en une seule fois, entre le 17 et 20 mai, entre deux expositions BD et photos, une rétrospective des plus grands films de pirates, une sélection des meilleurs documentaires et la remise à flot du bateau de Surcouf.

Alors que les monnaies nous assurassent de leurs craies après réécriture de la bande, je me suis aperçu qu'il s'agissait d'un coup monté : nous avons pu offrir Michel Plessix et Dieter (Belom d'adoption) pour parler de leur nouvel et formidable album : *Grifnoir*. Dans ce second tome, Julien Boisvert, de retour sur l'île de Guernsey, va tomber au milieu

d'une terrible guerre parentale pour la garde d'un enfant. Témoin impressionnant de son enlèvement, le jeune diplomate va tout faire pour le retrouver. *Saint-Malo* semble beaucoup compter pour vous, je vous dire en plus des coups à boire et de l'amitié...

D - Ou. C'est là qu'on s'est rencontré.

M.P. - Autour d'un verre dans un bistro.

D - Ce devait être à l'un des premiers festivals BD, en 82-83, que je fréquentais depuis le début en tant que fan.

M.P. - C'est là aussi que l'on a rencontré notre nouveau éditeur, Guy Delcourt, et que l'amitié d'après nous lui avons parlé du projet *Néobio*.

D. Boisvert d'où vient-il exactement ?

M.P. - Il était déjà dans notre première histoire que l'on destinait à Milan, mais ils ont prêté un gamin, et Julien est devenu Benjamin dans *La Déesse aux yeux du jade* (NDLR : un superbe album d'aventure dans la tradition franco-belge, chaudement recommandé).

D - Après cet album on a voulu reprendre le personnage, on l'a réinventé, rendu plus adulte.

Même s'il faut penser à Tintin, Boisvert n'est pas franchement un aventurier, ce serait plutôt un enquêteur, n'est-ce pas ?

M.P. - C'est un témoin, une sorte de catalyseur. La série ne raconte pas exactement les Aventures mais plutôt son évolution dans le temps. Dans *Grifnoir*, on est en début des années 60.

D - Et on le retrouvera dans le tome 3 en 65-66. Il écoute les Rolling Stones, sera plus dégagé et portera les cheveux longs.

Mais le scénario avec un dessin très tendu, très "Dugues", et des scénarios plus sombres, plus adultes, ne risque-t-il pas d'effrayer les deux publics ?

M.P. - Je ne crois pas... Dodier et Legall l'ont déjà fait avec leur série, I.R.J. Bloche et Theodore Poussin, et ont prouvé que ce n'était pas incompatible. Nous n'en sommes qu'au deuxième album et je ne tiens pas à m'enfermer dans un style. S'il évolue tout seul on verra bien, mais l'équipe franco-belge ne me gêne pas.

D - On écrit à deux. On part de l'évolution psychologique de Julien - et quand l'on a atteint l'étape de sa vie et l'état d'esprit dans lequel on se trouve, on cherche ce qui peut se passer autour de lui. Pour *Grifnoir* nous sommes partis avec Isabelle Ribant, la coloriste (NDLR : A qui nous décernons une mention spéciale pour ses magnifiques couleurs !), et nous avons tous été inspirés par les lieux, les ambiances. C'était très important !

M.P. - C'est un travail d'équipe et d'artisan.

Propos recueillis par J. FOX



**A**près le Club des Cinq, le Clan des Sept et les Goones, voici venir les Pitines (rien à voir avec le brillant groupe de Noisy Pop qui visitera nos contrées début juin). Gamins révélois, les Poux, au cœur de la France profonde, s'inventent des aventures déhiantes, des histoires de chevaliers et de princesses médiévales. Pendant leurs réunions, Farfadet, Brownie, Chamuzelle et les autres paient à être des héros de légendes.

Leur dernière quête va les amener à sauver un vieil arbre promis à l'abattage par l'ignoble père Borlo (leur Capitaine Cochet a tué), mais leur rêve en commun va vite tourner au cauchemar avec l'apparition de monstres étonnants, tout droit sortis de l'imagination de la grand-mère de Pat et Abigail : les Caraguins. Partis à la poursuite du Cercle des Caraguins, les Poux vont vivre une aventure que ne riment pas Spielberg.

Tendre, frais et attachant *Poux*, de Pierre Dubois et Robert Rivard est une BD à découvrir si, quelque part, au fond de vous, vous avez su garder un petit coin d'enfance. *Traximus nana* vendis toute cette enfance morte.

Série MALO 909  
Genre : Fable  
Éditeur : Glénat



**D**ans notre grande série "Le fils du retour de la vengeance frappe encore", *Aliens 2* débouche, précédé par le fracas des lances de nos braves GPs de l'espace (frontière de l'infini). Le général Spears, déjà bien attendi dans le premier tome se tape cette fois-ci une descente d'accès particulièrement sévère. Sa dernière grande idée est de dresser des aliens pour en faire des soldats d'élite qui tuent joyeusement au casse-pipe contre leurs frères en tentant de reprendre la Terre.

Malheureusement pour Spears, ses "super-soldats" s'avèrent un peu moins lobotomisés que lui et s'évadent dans la base, où, comme de bien entendu, sont enfermés Nowi et Hicks, gardés par les sbires du général, au quotient intellectuel définitivement négatif.

Histoire de ne pas perdre les bonnes vieilles habitudes, ils vont devoir se frayer un chemin jusqu'à la sortie, à grands coups de lasers et autres joyeusetés qui feraient baver d'envie un Schwarzkopf moyen.

Plén de bruit, de fureur et d'action, *Aliens 2* de Mark Verheiden et Denis Beaulieu repose à plein tubes... et le pire, c'est qu'avec le retour de Ripley (qui décidément ressemble de plus en plus à un Rambo ferrelle), le carnage risque encore de s'aggraver.

DANIEL BIDAULT  
Genre : SF/Action  
Éditeur : Zenda





**A**h Schuiten ! Dira-t-on un jour esser de bien de ce *déconstructeur de péripéties* qui, depuis toujours, est l'un de nos chouchous (cf. Gen4 33). Né en 1956, François Schuiten (à ne pas confondre avec son frère Luc, architecte, collaborant très souvent avec lui), a été l'assistant de Renard (Aux mémoires de Cymbéris, Ivan Casabianca), l'un des pères de la nouvelle BD belge puisqu'il est le créateur du Neuvillem Réve, une revue où tous les jeunes talents sont venus s'exprimer. Mais c'est sa rencontre avec Benoît Peeters, scénaristes et biographe, qui marquera le vrai départ de la carrière de Schuiten. Ensemble, ils créent le cycle des *Cités Obscures*, BD labyrinthiques au graphisme flamboyant.

Le plus beau fleuron de cet univers est sans doute *Ubricande*, superbement "normalisée" par Urbatec Eugène Robik. Mais, dans cette ville où tout n'est qu'ordre et régularité, un étrange événement va causer un chaos sans précédent : un mystérieux cube, abandonné sur le bureau de Robik, va croître de manière démesurée, s'organisant en un réseau emprisonnant toute la ville, traversant les maisons et boucaulant l'ordre établi.

La *Fiebre d'Ubricande*, véritable bijou en noir et blanc, est un chef-d'œuvre à ne manquer sous aucun prétexte.

SQUAL 88  
Genre : Science  
Éditeur : Casterman

**G**odard, Christian de son prénom, n'est plus un étranger pour vous qui lisez régulièrement ces colonnes. Nous avons déjà parlé de lui en tant que co-directeur de la maison d'édition *Le Vaisseau d'Argent* et scénariste de la mythique série du *Voyageur des âmes*. Mais il est également le gentil papa de *Martin Milan*, un brave petit gam cello-à. Je vous le dis tout de suite ! C'est bien entendu au *Vaisseau d'Argent* que vous pouvez désormais suivre la rédaction des aventures de votre rosquin favori, grand baroudeur devant l'éternel. La leçon à tirer de l'album *Une ombre est passée* est qu'il ne faut absolument pas se fier aux apparences. S'il vous arrive de croiser un individu ne supportant pas la lumière et qui de surcroît possède deux superbes incisives, c'est un ami ! Il n'y a aucun doute là-dessus.

J'oubliais, tout cela se passe, comme de bien entendu, au fin fond des Karpaties et dans un magnifique château en ruine. La patte de Godard liée à son sens du récit on ne peut plus acéré font des aventures rocambolesques de l'aventureur le plus *illegitimique* à l'ouest du Pecos un classique indéniable, dont se sont inspirés nombre de ses confrères.

Qui plus est la *qualité d'impression* irréprochable permet de retrouver les couleurs non dénaturées et d'apprécier l'ensemble à sa juste valeur, ce qui ne gêne rien ! Bientôt la suite ?

Édition M  
Genre : Aventures  
Éditeur : Vaisseau d'Argent

## HEADLINE ■ PENDANX

### DERNIER ET ULTIME CHAPITRE

Eh voilà ! L'heure des règlements de compte a sonné ! Au terme d'un périple riche en péripéties, Diavolo se retrouve enfin face à Fibulle l'Enchanteur, son maître redouté. Saura-t-il échapper à la violente vengeance du magicien ? Peut-être l'aide de Xénelle le Remarquable lui permettra-t-elle de sauver sa peau ? Et l'on suppose que, si notre héros s'en sort, nous le retrouverons bientôt dans de nouvelles aventures encore plus échevelées...

ZENDA  
ÉDITIONS

# DIAVOLO LE SOLENNEL





NON!!  
N'Y TOUCHEZ PAS!  
C'EST AMI!



HA HA! TU VOULAIS  
SOUS-TRAIRE À MA  
VIGILANCE CE PRÉCIEUX  
OBJET!!



PAS DU TOUT!  
J'AI KISSÉ MA VIE  
POUR OBTENIR CE...  
PÉRIQUE/US DÉLICIEUX  
N'AUROIT-IL PAS AVOIR...

C'EST LA LE FRONT DE  
MES SEULS EFFORTS  
PERSONNELS!!



« EN BIEN!  
BONNE CHANCE,  
POUX CESTÉ DE  
MES SOUVIRS!  
SOU MAGNIFIQUE  
JE COMPTE SUR  
TOI!! »



QUE ÇOU  
SOIT AVEC  
MOI!  
GUAPO!



QUI OSE DÉFIER  
LE PASSANT  
FILLOU??

« ON N'EST QUE  
MOI, MON BON  
MAÎTRE, VOTRE  
DÉVOUE DÉVOTE  
DIABLO! »



OUCH!

BÔM!



AGRES! TU N'EST QUE  
TROP CLOUÉ QUE TU  
AS VOULU ME PLOUER!  
TUNA ÉGARER TOUT  
MON OR CONTRE COTE  
SABOTE!! VOYONS  
COMMENT ELLE REACTIONNE



NON! ATTENTION! C'EST  
MAÎTRES EST DANG  
ROUSE! ELLE REÇUE  
TOUT LE POUVOIR DES  
DEUX ANCIENS DE  
MALHENDA! SON  
POUVOIR, S'IL  
VAUTRA SERA LEUR  
ÉGAL! CE NE PEUT  
ÊTRE VOUS!!



HA! TU ES À  
L'HEURE, C'EST  
BIEN! AUROIS  
TA MISSION??



EH! EN BIEN, TOUT  
NE S'EST PAS DÉROU  
LE, COMME JE VES  
PERDUS... LA DÉVOTE  
LA PLUS VOTRE M'A  
AGACÉ!!



COMMENT?!  
OU EST  
MON OR!!



« TU N'AS RIEN  
DE VOIS,  
SOIT!! »

OUCH!



SURTOUT N'APPRENE  
PAS SUR CES  
ESCARBOQUES!!

COQUEL! JE VOIS  
CLAIR DANS TON ŒIL!  
TU NE RÉUSSIRAS  
PAS À ME TRAMPER!



À MOI  
LA PUSSEUSE

YUCK!



DÉMURGES!  
FOULEZ-LE!!

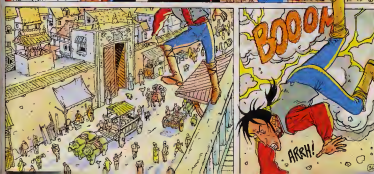
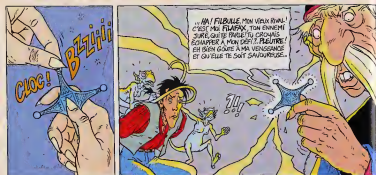


ATTENDEZ!!  
NE PENSEZ À  
VOTRE  
ULCÈRE!!



IL N'A RIEN  
QUE CE  
TALISMAN!!

HA! HA! HA! HA!





# JOUER

## ATOUT

N°1H

Ils ont fait le XX<sup>ème</sup> siècle  
Découvrez-les en jouant  
sur la couverture et page 10

UNE CASCADE DE  
JEUX AMUSANTS ET  
INTELLIGENTS A  
FAIRE VOUS-MEMES

GUERRE  
DU GOLFE:  
LES JEUX  
S'ENFLAMMENT!

CHARME:  
LES JEUX  
DE L'AMOUR  
ET DU HASARD

SOYEZ LE  
MAÎTRE DU JEU  
PASSIONNEZ-VOUS  
ET MYSTIFIEZ VOTRE  
ENTOURAGE



M 1473 - 1 H - 26,00 F.R.D.



n°1h Bimestriel - 26 Fr  
BELGIQUE - 180 FR. CANADA - 8.95 \$C SUISSE 7.50 FR





**A**ssez parlé du Japon ! Loins des yeux de l'Occident s'éveillent de nouveaux graphismes tout aussi importants que le manga... mais beaucoup plus diversels. Découvrez un des derrières et passionnants mystères de l'Orient : la BD chinoise.

Pour nous faire passer la Grande Muraille, en vous a détaché un guide de tout premier choix, Thierry Robin, sortant ce mois-ci Ville Dragon, le premier album de sa nouvelle série *Étrange de Chine* aux Éditions Delcourt.

Thierry Robin, en contact déjà puisqu'il s'est fait brillamment remarquer l'an dernier avec *Crève le Malin*. Après quelques années de gros sea, il a effectué un virage à 180° avec ce petit format chez Rackham. Fortement *antidécadent*, joyeusement parodique, brillamment graphique, bourré de curés, de citrouilles, et traversé par une supériorité aux scènes généreuses, cet album s'est même retrouvé parmi les indispensables d'Angoulême - les albums qu'il faut impérativement avoir la salive écumante !

Fort de ce succès, le voilà reparti pour quatre albums et la Chine, un pays qu'il connaît bien pour en avoir souvent rêvé, avant de le traverser de part en part l'an dernier.

En route pour l'exotisme et l'aventure ! Une question bête pour commencer, mais bon : "Pourquoi la Chine et pas la Polynésie du Sud ?" (L'interview commence par cinq minutes de blanc et d'intense réflexion...).

Depuis que je dessine et mes débuts à Trola, quasiment toutes mes BD se sont passées en Chine. Le goût du lointain, le mystère, je ne sais pas... Ça tient peut-être aux films que j'ai vu petit, comme *Le Ciel- volant du bout du monde*... La Chine a un exotisme encore intact, qui est lein, beau, esthétique. Trois petits traits et voilà des pagodes, des toits, des jonques... c'est simple et efficace !

Après *Crève le Malin*, plutôt expérimental et carrément barge, *Ville Dragon*, ton premier grand album semble plus sage. Tu es fatigué, tu veux te ranger, ou le format t'a effrayé ?

Crève le Malin était un exercice de style de 44 pages, avec une histoire essayant de se tenir, une rupture graphique et un changement de technique toutes les 4 pages. Après *Rackham* et 3 pages pour le second collectif, *Beassens* (une anecdote

tion et un essai sur papier couleur) je voulais faire quelque chose de plus classique, de plus sobre. Assez défilé la dernière fois... inutile de se répéter. Je voulais une histoire plus contrôlée avec des personnages plus denses, moins gratuits. Je suis naturellement retourné à mes premières amours, la Chine.

De quoi es-tu parti pour construire la série ? Des légendes ou de pompeux livres d'histoire ?

Déjà, j'y suis allé, et j'ai emmagasiné assez d'images pour que 46 pages ne suffisent pas, même si ma Chine est plus hollywoodienne, gratuitement exotique et pas du tout réaliste. Les costumes, l'architecture, les médailles, tout y est symbolique. J'ai aussi mêlé la réalité et la légende, et mêlé différentes choses. Les spectres, les fantômes, les différentes races de démons cohabitent joyeusement avec les humains, Chinois, Mandchous et autres Européens.

Et pour *Ville Dragon* ?

Là, je me suis légèrement inspiré de faits historiques.



L'opium est devenu drogue nationale dans la Chine du Sud. Le gouvernement mandchou, plus au Nord, a alors essayé de contre-attaquer pour bouter les Anglais hors de Chine. Ça a lamentablement raté la première fois, et leur a coûté Hong-Kong, et plus tard Shanghai. Ce qui m'a intéressé, c'est de faire déboucher mon héros au milieu de tout ça. Hank Peters, un adolescent hollandais, qui va se retrouver au milieu de cette guerre civile sans rien comprendre. Un peu détaché, encore immature, il va beaucoup apprendre, prendre des coups au fil de la série, et découvrir ce qui se passe autour de lui... Il est heureusement accompagné par un serviteur protecteur, un démon du terroir, Wong.



En 1830, il y a vraiment eu une guerre de l'opium. Les colons, britanniques surtout, importaient beaucoup de l'opium avec l'assentiment des autorités locales, pour l'échanger et payer moins cher les soies, les porcelaines et le thé que les Anglais s'étaient mis à consommer en forte quantité. Médicament,

Tu es allé jusque là-bas, au risque de perdre la magie et l'image que tu en avais... Comment ça s'est passé ?

La Chine était une grande envie... et un grand voyage. Un mois, plus une semaine de retour en transsibérien. Je ne m'attendais pas du tout à ce que j'ai trouvé là-bas. Comme beaucoup de bons amis occidentaux, j'en avais une idée plutôt misérabiliste. La réalité est différente mais tout aussi formidable. Pas très dynamique (mais les pays communistes ne sont pas réputés pour ça), un peu vieillot, curieux quand l'on n'y est pas, mais très attachant.

Puisque nous voilà en Chine, intéressons-nous de plus près à sa BD. Vénérable tradition dans ce pays, l'immense engouement qu'elle suscite là-bas s'explique par la fonction même du langage. Comme vous le savez tous, l'écriture chinoise est composée d'idéogrammes - des signes représentant visuellement l'idée des mots. Le lecteur chinois a donc l'habitude de lire des BD, des *leixuehuan* "images enchaînées" formant une continuité, une histoire. De même que l'idéogramme n'illustre pas réellement une idée mais en présente une transposition symbolique, la BD propose à son lecteur la possibilité d'explorer et d'interpréter l'image lui étant offerte. Il doit s'appuyer sur le texte pour décrypter le message graphique. Souvent le sujet principal est dissimulé dans un coin, camouflé par une action secondaire, plus évidente pour un spectateur extérieur. La lecture demande donc une véritable démarche intellectuelle. C'est pas comme dans beaucoup d'albums français...

Voilà pour la philosophie. De façon plus terre à terre, la BD chinoise se présente sous forme de petits fascicules d'environ 12,5 cm sur 10 cm. Chaque page n'offre qu'une seule image, le plus souvent sans bulle, avec un texte de 2-3 lignes coulant dessous.



Et l'on retrouve Thierry Robin qui va tout nous dire de son expérience de petit lecteur aguerri :

Existant officiellement depuis 1927, la BD n'a cessé depuis de croître et d'évoluer au Pays du milieu céleste. En 71, 1/5 des livres publiés étant de la BD. Extrêmement populaire, les tirages peuvent avoisiner les deux millions d'exemplaires par titre. (Une zone comptait un tirage global de 60 millions pour une centaine de titres. Pas mal).

Mais de quoi ça parle, allez-vous me demander d'un ton amusé ? Le plus souvent, la BD reste pour le grand public le seul moyen d'accéder aux grandes œuvres littéraires classiques et étrangères. La littérature française ayant même une très bonne image de marque là-bas, il n'est pas étonnant de retrouver parmi les best-sellers Hugo, Balzac et Trollope illustrés en petits formats.

Inutile cependant de chercher des délices graphiques à la façon des Européens, Américains ou Japonais. Ici tout n'est qu'ordre et beauté, classicisme et académisme. Le dessin s'inspire encore des techniques ancestrales de peinture et de gravure sur bois, même si l'on sent poindre l'honorable néfaste influence occidentale.



La BD n'a, en Chine, une place beaucoup plus importante qu'en France, on la trouve quasiment partout. On ne la trouve pas en kiosque, puisqu'il n'y en a pas, mais directement dans des boutiques, des librairies plus ou moins spécialisées - car tous ces petits volumes prennent énormément de place. Ils sont présentés dans de grands rayonnages verticaux et rangés par genre.

On trouve quatre grands genres se partageant le marché. Les romans historiques et légendaires que l'on trouve par milliers et qui restent le genre le plus prisé ; un grand rayon arts martiaux - kung-fu, que l'on ne voit jamais en Europe, et qui sont très rigides, d'interminables bous, de véritables romans-photos et des adaptations de romans à la pelle. Ces derniers sont souvent noyés dans l'eau de rose et semblent assez bêtes, un peu comme la poésie chinoise, mais tout de même tout son charme.

L'on peut aussi trouver dans la rue de véritables bibliothèques ambulantes. On croise des bougons de BD, des gens avec de grands parapluies qu'ils posent par terre et vous laissez lire pour quelques centimes les 25 ou 50 petits formats. L'on peut même boire le thé vendu à côté. Même si nous, ces fascicules ne coûtent que 30 centimes, ces albums restent tout de même très chers pour le lecteur moyen qui préfère souvent cette solution.



Et comment est perçue la BD, là-bas dans la rue ?

Je sais qu'elle n'est pas méprisée comme elle peut l'être en France. C'est même un genre plutôt littéraire, même s'il n'est pas reconnu comme tel. Et comme les auteurs n'ont pas le droit de créer des histoires, l'on retrouve toujours des adaptations de récits écrits par le gouvernement, qu'il s'agisse de romans ou de biographies. Ce qui explique une certaine qualité littéraire.

Encore épargnés par l'occidentalisation à outrance, et bien qu'ils boivent maintenant du Coca, les Chinois sont-ils en contact avec d'autres BD ?

A part les Tintin que l'on a vu en France, Pif, Spirou et les Schtroumpfs tentent aujourd'hui une percée sur le marché chinois. Mais tout reste en petit format et en noir et blanc, le plus souvent redessiné ou anamorphé. Mais aucun comics américain et aucun manga japonais ne semblent pour l'instant avoir pénétré le marché, pour d'évidentes raisons politiques.

Et qu'est-ce qui l'a attiré dans cette BD brisée ?

Le graphisme bien sûr, par où que le texte. Ils ont une maîtrise du noir et blanc et un sens de l'économie faisant rêver. Pas d'esthétique ou de remplissage intempestif comme en France, tout reste nuance et sensibilité. Ces pages semblent avoir été composées pour être consommées très lentement. Il faut lire le texte avant d'analyser l'image, mais le tout reste assez illustratif.

Et maintenant, à part aller dormir...

J'ai une fureuse envie d'y retourner pour recharger mes batteries, et pour m'imprégner de nouvelles sensations pour le tome 2 qui sortira dans un an.

LE FOR





## DOSSIER ANTHONY

Pierre Anthony développe à propos des sociétés du futur une intéressante théorie d'inspiration sphérique, selon laquelle toute civilisation expansionniste voit le niveau technologique de ses colonies s'annuler proportionnellement à l'éloignement de la planète-mère, ceci en raison de l'énergie nécessaire aux communications et à l'impossibilité de voyager d'un point à un autre (même à la mobilité de la vitesse de la lumière, il faut presque 300 ans pour faire un aller simple du Soleil à Bannine, étrole de la planète Hors-le-monde!).

Quel est donc le problème? C'est très simple: la Voie Lactée risque d'être détruite par un voisin belliqueux qui perçoit l'énergie de notre bonne galaxie pour sa consommation personnelle, menaçant de dislocation désagréable les amis d'atomes que nous sommes. La sphère Kyrin dépêche un ambassadeur sur Terre, grâce au procédé inconnu des humains appelé *transfert*, qui permet à un être de *transvaser* ce que nous appelons son "âme" dans le corps d'un autre, tout d'une fois complètement désinfecté. Cette possession est totalement révolutionnaire, car elle permet le voyage instantané sur des distances considérables, à un bien moindre coût énergétique que la transmission de matière (ou, comme dans Star Trek II, comment bien de peix).

Il y a toutefois un léger souci: il faut disposer d'un corps d'accueil ayant perdu son identité (à la suite d'un accident par exemple), et de plus le caractère transvasant d'une telle expérience nécessite une personnalité très forte, ce qu'Anthony appelle "aura Kirlian", mesure mathématique de l'âme d'après le zéro d'un

**Héraïd ou la quête Kirlian, troisième époque de la saga Constellations, vient de paraître aux éditions L'Atalante; le moment est donc venu d'opérer un retour en arrière pour vous présenter cette odyssee spatiale très particulière de Pierre Anthony, écrite à la fin des années 70.**

L'action proprement dite débute sur Hors-le-Monde au milieu du troisième millénaire, nos confins de la sphère d'influence de l'Empire terrien, à cent huit années-lumière de notre bon vieux Soleil. La Voie Lactée que nous connaissons est peuplée par de nombreuses espèces pensantes, arrivées à des degrés d'évolution divers parfois bien supérieurs à celui des humains, qui se partagent l'espace (Gronble de l'Infra-) sans heurts particuliers; il faut dire qu'il y a de la place pour tout le monde!

Première surprise avec la personnalité du héros, Silax, tailleur de pierre de son état, un homme des cavernes naît de ladite planète Hors-le-Monde. Seule sa pureté et son apparence de gentilhomme différencient d'un "Impérial", ainsi qu'une autre caractéristique qui l'obligera à se lancer à l'aventure loin de son mode de vie préhistorique qu'il affectionne. Son QI ne vole certes pas bien haut, mais sa connaissance poétique de l'astrologie égyptienne qui joue un rôle très important, comme la thèse le laisse deviner, se sera avérée et sa *néoéologie* étiologique lui seront d'un grand secours



préhistorique avant soviétique du XIXe siècle. Silax est un gentil garçon et n'a rien demandé à personne, mais il dispose de la plus forte aura jamais enregistrée - 200 fois la "taille" normale, ce qui en fait le personnage idéal!

C'est donc, sur les rochers épaules de notre paléolithique, que nous repasse le destin de la galaxie. Il doit répondre la mauvaise nouvelle chez les voisins, afin de former une coalition capable de lutter contre le mystérieux adversaire. Au fur et à mesure, l'histoire de lui composer encore la tâche. Silax se retrouve donc dans les corps d'extraterrestres lointains, fait des expériences franchement nouvelles sous tous rapports, et cette approche "sur le vif" des civilisations étrangères contribue grandement à son éducation jusqu'à lui permettre l'acteur lui-même d'être d'exceptionnelle détermination mais jamais totalement gratuite, et soit agrément son récit riche d'enseignements psychologiques d'un optimisme basique, le tout présenté par un humour à froid navigant.

Ses aventures domestiques s'achèvent après moult rebondissement d'une façon pour le moins originale: nous nous sépare d'une dernière impressionnante qui ne laisse que peu de répit aux protagonistes et au lecteur n'en est qu'un premier tiers, et continue... mille ans plus tard, avec une nouvelle guerre d'énergie. La galaxie concurrente a fait de considérables progrès dans le domaine du transfert, et a mis sur pied un redoutable programme de voyage grâce à la technique de la prise d'énergie, qui permet de posséder un être condescendant sans lui demander son avis. Destructeur mais efficace!

C'est là qu'intervient Méliade, ministre descendant de Silax et originaire du Mirakia, *vielle extraterrestre musicale* ayant consacré sa vie à l'étude des ténors. Cette héroïne que son passé ne prédispose pas vraiment à l'action est apparemment le contraire de son cœur: angoisse, réflexion, en proie au doute, elle passe chaque épisode de sa vie à la minutieuse empreinte de superstition de cette science divinisée d'origine solaire. Le point commun entre Méliade et Silax est, vous l'aurez deviné, l'intensité de leur aura, qui va

tout au long de Méliade ou la quête Kirlian lui servir à neutraliser les espères. L'aspect "libre" de la Mutakane qui passe le plus d'air de son temps dans le corps exotique d'une lousse terrienne est également un prétexte à analyser de l'extérieur les pulsions humaines avec une précision de détail. Anthony utilise les possibilités dramatiques du transfert pour créer un suspense efficace et des rebondissement variés, la parano guette le lecteur qui ne sait à quel personnage se fier. Sans parler de ces Anciens dont on ne sait rien (il aurait-il du Lovercraft là-dessous?), qui développent une civilisation bellueuse autour des phénomènes Kirlian et disparaissent il y a trois millions d'années pour ne laisser que quelques sites archéologiques riches d'enseignements!

Héraïd ou la quête Kirlian vient donc de paraître après une longue attente. Les deux volumes se passent de commentaires, mais j'ai bien dit vingt siècles, car la troisième époque se passe, pour changer, un millénaire plus tard. C'est le dénouement Héraïd qui s'y colle, un ressortissant de la sphère / (personnage Barre, sans allusion ni méconnaissance politique) lui aura donc d'une aura supérieure et qui en fait usage pour guérir ses contemporains, parallèlement à ses activités de spécialiste en *héraïdologie*. Voilà qui nous change après l'astrologie et l'astrologie! Anthony a d'ailleurs l'art de distiller sa science encyclopédique sans être pesant ni didactique. Cette fois encore, Héraïd va devoir sauver l'Amas d'un péril qui menace d'éradiquer toute vie. Vous sentirez-vous entraîné par cet inépuisable sentiment de déjà vu? Non point! Anthony domine à chaque chapitre et truffe son récit de trouvailles qui en font une fois de plus un *roman*, oscillant entre l'action, la réflexion, la difficulté des rapports entre sociétés différentes, le mystère, voire même le huis clos! Le message que l'on capte entre les lignes est plein d'une profonde sagesse et invite à la *tolérance*, doctrine en voie de disparition. Une oeuvre majeure, hautement humanitaire, drôle, pleine de fantaisie et qui ne se prend pas trop au sérieux, qui plus est écrite dans une collection fort agréable. Bonne lecture!

Oscar LOVATIK  
Genre B spéculatif  
Editeur L'Atalante



# ON A LU POUR VOUS



**L'**évil à violent est devenu un objet cinématographique pour figurer le portofolio trébuchant nonchalamment sa salubrité, ou au contraire tendance à penser que le meilleur moyen pour se faire repérer est de choisir ce stratagème éculé, sauf lorsque le personnage transportant ainsi son artillerie lourde embroque sur un *bateau-croisière* en tant que muscien d'orchestre!

Comme tous les jours en cette fin d'été, plusieurs centaines de passagers montent à bord du "Béko boat" pour goûter sur des aires ringards à scoubat. La promenade sur les Grands Lacs tourne au cauchemar lorsque huit terroristes déterminés et armés jusqu'aux dents piratent le bateau à aubes. Ils promettent aux autorités de *prélever* le navire et ses occupants à la dynamite si l'on n'obéit pas à leurs exigences.

C'est là qu'intervient l'excellent Peter Modkin, redoutable tueur professionnel mandaté par son patron (qui crumpt en prison) pour jouer les Rambo sur le navire perdu dans le brouillard; l'avocat de la "famille" a en effet marchandé avec le chef du FBI sa libération sur parole contre la coopération musquée de ce qu'il faut bien appeler la mafia dans cette affaire délicate. Modkin, assis sur le bateau, accepte la périlleuse mission et se lance dans une enquête singulière pour découvrir l'identité des membres du commando Siegfried. Un thriller signé Loren D. Eiselen, aussi efficace que son auteur héros (pour parer, qui tend à prouver que la fin justifie les moyens et soit habilement mêler action, suspense et psychologie dans un mélange détonant.

Loren D. Eiselen  
Genre polar à suspense  
Éditeur: Presses Pocket

**P**ierre Véry fait partie des auteurs qui ont donné au polar français ses lettres de noblesse. *Gaspé moins sages*, Les derniers de St Agil, d'étrange lui. Né en 1900, cet ancien boulangier devenu romancier se tourne rapidement vers le cinéma, pour lequel il adapte ses romans les plus célèbres, avant de devenir "producteur de théâtre-polar radiophonique" à l'époque où des radio-lecteurs comme La guerre des mondes (la ce n'est pas de lui) passionnaient le public. Parallèlement à ses grands succès, Pierre Véry a également écrit des ouvrages moins connus, véritables perles du genre, où mystère et merveilleux sont combinés.

M. Malbrough est mort, qu'il publia en 1937, fait partie de ceux-ci. Simon Laurent, qui n'en a pas le prétexte à devenir héros de polar (après tout, ce n'est qu'un modeste peintre de cartes postales, timide et un peu mythomane) trouve lors d'une promenade en Solège un mystérieux colis rempli d'objets noirs. Le narrateur à ceux qu'il pose (ce être les légères papavères, il va pénétrer dans l'univers oppressant du "Vieux Logis", une étonnante prison de famille où les locataires sont tous plus étranges les uns que les autres, une vieille dame en noir, une chanteuse triste, un cousin lituanien, et surtout Désiré, le simple d'esprit aux comptes assomés Murentin, mission, mission).

SCALA 33  
Genre polar  
Éditeur: La Pléiade



**I**l était une fois dans le bel état de Floride un gentil policier qui s'était retiré de ses affaires (on peut-être avait-il été relevé de ses fonctions pour excès de zèle) et coulait des jours heureux dans une maison sur pilotis auprès des requins et autres poissons. Le pied qu'il! Tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes, jusqu'un jour où ce qu'on appelle un *flaqueur* vint lui rendre une petite visite (soit bien qu'il le regrette plus tard). Et là partir de ce moment-là, rien ne va plus! Les choses vont aller en accélérant. Plusieurs tentatives d'assassins sont perpétrées à son encontre, la très scandaleuse émis-

sion-volante de la téléche v a aussi de son intervention, la très célèbre clinique plastique du docteur Rudolph Carveline est inquiète; c'est-à-dire possible à Miami... Tout cela est bien plus que dire-vous, mais de quel genre d'œuvre bien s'agit? Rien de plus simple à évaluer: c'est du *Cosmos* écrit par Carl Hiaasen et c'est tout bon.

SWAN KNEIBER  
Genre policier en mal de bon  
Éditeur: Albin Michel

**V**ici venu le temps des rires et des chants... avec Bertrand Piquet c'est tous les jours le printemps! Les *maîtres des automates* est la suite des aventures spéculaires de Joris Eyquem, et vient donc de façon on ne peut plus définitive le court cycle "Thyko-lès". Nous avons laissé notre similitudine protagoniste dans une situation dramatique à la fin du premier tome, tout en bas de l'échelle sociale des habitants du sous-sol parisien. Le gentil l'homme qu'il était se métamorphose progressivement en *antidote cruel* et sera pité sous l'impulsion de l'amour qu'il voue à *Lellia*, la jeune femme qu'il a eu le malheur d'apprendre un jour dans un village et qui hante depuis ses pensées.

Vous suivrez dans ce roman efficace le cheminement fulgurant d'un fils de la Bombe nu par l'énergie du désespoir grandissant qui l'arrime. Rebondissements garantis, distraction assurée, avec en prime un final décapant qui vous laissera sur le carreau. Sans prétention mais bien ficelé.

MY WONDERFUL  
Genre anticopain  
Éditeur: Fleuve Noir



**L**es années cinquante furent fertiles pour la science-fiction. Alors que le public commençait à se passionner pour cette "sous-littérature" et que des auteurs de talent surgissaient régulièrement, certains d'entre eux, bon de se contenter d'écouter des romans, s'efforçaient de donner à la SF un cadre où elle pourrait s'épanouir. C'est ainsi que naquirent

des associations comme la Writers Guild of Science Fiction et des journaux comme *Fiction* ou *New Worlds*. Créée par Michael Moorcock et dédiée à la nouvelle, cette revue fut longtemps animée par Brian Aldiss, auteur et anthologiste au goût et à l'imagination sans faille.

L'espace, le temps et l'atmosphère regroupe quatorze de ses meilleurs histoires courtes, qui témoignent des multiples facettes de son talent. Qu'il écrive du *space* opère classique ou qu'il "invente" le cyberpunk Aldiss semble à l'aise partout, avec toujours cet humanisme qui le caractérise et qui fait que ses textes ne ressemblent à aucun autre. Encore inconnu, Aldiss est un des plus beaux auteurs de "l'Age d'or". Il n'est pas trop tard pour le découvrir.

Daniel BÉGIN  
Genre SF  
Éditeur: Denoël

**C**réateur d'univers de A.E. Van Vogt, auteur de best-sellers tels que *A la poursuite des Slans* ou *Les amants d'acier*, est un roman pour le moins déconcertant. En effet la puissance du récit est fantastique et l'auteur parvient à force de balloignes spatio-temporels à vous donner le vertige. Le personnage-clé, Morton Cargill, provoque accidentellement la mort d'une jeune femme en 1954, ce qui aura pour conséquence indirecte un exode massif des populations dans un futur lointain. Pour ce "crime", la Société inter-temporelle pour le réajustement psychologique, qui a pour but d'améliorer le présent en modifiant le passé (vous savez?), recommande une cure à l'intention du lieutenant Morton Cargill, qui se retrouve (il est projeté au XXIVe siècle. Un scénario du XVIIIe siècle n'était pas à lui apprendre en rêve pour lui indiquer la marche à suivre afin de pas modifier le futur. Bref, après une petite période, l'on arrive à s'habituer aux divers déplacements dans le *continuum*, avec qu'aux méditations profondes de Morton Cargill sur la place de son âme dans l'univers "matériel". Sachiez toutefois que si ce roman est pour le moins déstabilisant, il est aussi exceptionnel par sa vitesse et la qualité de sa narration.

Le PÉRONNER  
Genre SF  
Éditeur: J'ai lu



Qu'il n'a pas rêvé de devenir un jour un espion ? Vous, peut-être. Dès mon plus jeune âge, j'imagine pour moi paraître une de ces lappes qui dans l'ombre agissent pour le bien de la civilisation. Certains auraient dû songer aux trilliards que tout cela peut rapporter, mais en revanche je ne pensais qu'à la victoire de mes idéaux. Mais venons-en au fait. Le *ministère* de Stephen Coombs est un superbe roman d'espionnage qui saute, j'en suis sûr, surtout ceux d'entre vous qui se pressaient pour le genre. Il s'agit encore une fois d'un duel B4/Quasi (quelque peu anachronique, mais passons) et aimez-vous bien, ce qu'il convient de protéger ou de "tuerboter", tout dépend de votre camp, sont des informations sur le dernier des avions furtifs. Pas mal ! Le dossier en question est en ne peut plus explosé, d'autant plus que le dernier chef du projet a terminé sa carrière de lagon prématrice. Sic ! Le petit venant qui va hériter de ce cadavre empoisonné est Jake Gratten, pilote de la navy qui est le parfait système de tout (insolite). L'affaire se complique à mesure et il devient vite difficile de se faire une opinion réellement objective et réaliste de ce qui se passe. L'action se déroule à une telle vitesse que vous aurez terminé ce livre avant même de l'avoir commencé. Et si vous investissez dans ce bouquin, vous connaîtrez la justification de son titre. Alors ne laissez pas s'écouler une aussi bonne occasion de vous cultiver !

Michael HOLLIS  
Genre : Noir  
Éditeur : Albin Michel

Jack Cull vient de *peûr* dans un accident de voiture. Athée convaincu, il s'attendait à rencontrer les vers de terre pour l'éternité quand il se réveille en enfer. Un enfer bien différent de ce qu'il avait imaginé, pas de flammes, pas de tourments éternels pour les damnés... à part les démons, rien de tout ce folklore que Cull (ne) pensait (pas) trouver. L'enfer chez Farmer n'est qu'une extension de notre vie quotidienne, la *compagne* du téléphone y tient les rôles de peccolite, alors que les démons, victimes de la surpopulation humaine, ne sont plus que les esclaves dévoués de ceux qu'ils étaient censés tourmenter. Alors que Cull commence à s'habituer à cette nouvelle routine, le chaos s'empare de l'enfer. Pourquoi les communications téléphoniques s'abolissent-elles plus ? Que est ce mystérieux Christ, qui porte des lunettes noires, et qui l'on dit capable d'accomplir des miracles ?

Auteur majeur de la SF américaine, Philip José Farmer est un anti-catholique virulent. Comme son autre pôle d'intérêt est le sexe (cf *Géné 333*), cela donne à ses romans un délectable parfum d'intimité. L'univers à l'envers, insolente aventure post-moderne, est sans doute l'un de ses meilleurs romans. Dis moi, Farmer, c'est encore long l'héméro ?

SQUAD 88  
Genre : SF religieuse  
Éditeur : J'ai lu



L'incontournable Michael Moorcock n'a plus guère de secret pour vous, j'en suis sûr ! Auteur multilatéral s'il en est, il est surtout connu dans notre beau pays pour la trop fameuse saga d'Elric, qui n'est pas à moi avis ou qu'il a fait de meilleure, tout s'en fait. Malheureusement, il est difficile de se procurer certains de ses ouvrages les plus audacieux comme la trilogie d'Osmond Bastible et de la célèbre *cheminée* Una Person, deux de ses personnages que l'on retrouve d'ailleurs dans le présent ouvrage (eh oui).

Je m'adresse ici à mes quatorze fidèles lecteurs : vous devez comme moi attendre la bave aux lèvres la réédition de *La fin de tous les chants*, troisième tome des *Démone* de la fin des temps. Bande de vermines ! À peine quatre mois après les *terres mass* (voir *Géné 333*), le voici le voilà ! Vous allez pouvoir vous délecter des aventures, étonnantes, métaphysiques, humoristiques et romanesques de Jarek Camelon, demi-dieu de la fin des temps, fruit des entrailles de l'Océanide de Fer et trans d'amour pour le sublime Amelia Underwood, choriste de *Emley* (la ville natale de HG Wells) et originaire du X<sup>IX</sup> siècle. Un Moorcock en très grande forme, qui propose son style exquise de l'après brillant sur la nature du temps à la relecture éclairée - et illustrée par l'exemple - du mythe du bon sauvage. Étonnant, sensible, prodigieux, à la fois léger et profond sans jamais être ennuyeux, l'œuvre d'un véritable auteur et d'un être humain à tout autre pareil.

Quasi LOMMIX  
Genre : Indiscutable  
Éditeur : Denoël

En traversant New York, *maître*-vous des chapeaux-sous, elles n'entendent rien avec leur *walkman*. C'est bien simple, elles ne se rendent même pas compte que les chapeaux-sous sont entrés dans la ville. Non, je ne suis pas en train de vous raconter mon dernier trip soi aussi, mais simplement de vous donner un aperçu de ce qui se trouve dans *Panque chez les poissons solitaires* de

Max Anthony. Un bref aperçu, puisqu'on y rencontre aussi des perdus résidant du Baudelaire et des anagrammes qui déclinent du Bossuet, des courses de motos qui ressemblent à des B-52 et des *enfants* philosophes, sans oublier un cerveau électronique qui joue du Bosthoven.

Remarque, si on fait abstraction du décor, l'histoire est simple, en 2012 à New York, Ned Lucas, chargé de surveiller un savant un peu dingue, se retrouve catapulté avec lui dans un monde bizarre où rien ne semble normal. Surtout ce n'est pas le Brésil à bien changé et ça, tout compte fait, il n'est peut-être pas au Brésil. Quelle langue parle donc son sauveur, qui mélange le Créole, l'espagnol et le Français à des sonorités étonnantes ? Qui sont ces *hommes*-vieux au costume si parfait qu'on les croirait vraiment couverts de plumes ? Et si, finalement, il n'était plus sur Terre ? Stefan Wal, *auteur* phare des années 50, a écrit une dizaine de romans dont *Néoli* et les *Maîtres du Temps*. Après plus de quinze ans de silence, Wal nous revient avec les deux tomes de *Néoli*, et l'on se rend compte que ça valait le coup d'attendre. Bon voyage !

JOSEPH K  
Genre : SF  
Éditeur : Pauze Noir



Auteurs de Clive Barker, et je sais qu'il y en a, voilà quelque chose qui va vous plaire. Le quatrième volet des "Books of blood", les très célèbres *Livres de sang*, est désormais disponible dans votre bibliothèque. Il s'agit d'un recueil de nouvelles toutes aussi folles les unes que les autres. À titre d'exemple, et histoire de vous mettre un tantinet dans l'ambiance, je vous propose la situation suivante : votre corps, qui est comme de pâte à *exemple* de coordination, voit quelques parties de votre anatomie se rebeller. À commencer par vos petites mains qui décident d'un commun accord de se séparer du reste de votre corps.

Je vous laisse imaginer les événements possibles de ce récit. Ceux d'entre vous qui apprécient le genre ne seront pas déçus ; pour les autres, je ne suis pas [je] vraiment bien aimé et je vous invite à faire un petit tour du côté de chez votre libraire local, Zouch !

Edouard M  
Genre : Clive Barker  
Éditeur : Albin Michel

Une jeune garçon élevé dans la jungle, dont les parents disparaissent, le laissant livré à lui-même, cela n'a rien d'original et des *générations* de Tarzan et de Mowgli nous ont rimpas avec ce scénario. Mais lorsque Stefan Wal, à écrit une dizaine de romans dont *Néoli* et les *Maîtres du Temps*, après plus de quinze ans de silence, Wal nous revient avec les deux tomes de *Néoli*, et l'on se rend compte que ça valait le coup d'attendre. Bon voyage !

JOSEPH K  
Genre : SF  
Éditeur : Denoël



Cela devient vraiment une manie, la collection du Masque poche systématiquement le Prix du roman polaire du festival de Cognac. Cette nouvelle romanesque qui vient couronner un mouvement incontestable de l'édition polaire se comprend aisément à la lecture de *La Bostonienne*, premier roman qui fait preuve d'une qualité incontestable. Il est signé Andrew H. Japp, multilatéral concurrent de pulpers anglo-saxons qui passe avec bonheur de l'autre côté de la plume. Cette Française née à Paris se sert de son expérience personnelle des États-Unis pour nous livrer un *portrait* amer de la bourgeoisie du Massachusetts, en se plaçant aux conventions du genre tout en les exploitant de façon originale.

L'auteur esquisse une galerie de portraits sans concessions autour du personnage posthume de "dear Tricia" Burton-Smithtown, *bougresse* insupportable et détestée par son entourage qui a en la bonne idée de se

trancher les veines. Excellente initiative de l'opinion générale. Mais n'at-on pas pris cette décision à sa place? Et d'autres termes: *suicide ou meurtre*? L'inspecteur Douglas Murrellson Jr pencherait plutôt pour la deuxième hypothèse, et va tout faire pour découvrir l'assassin. Là aussi Andrea H. Japp touche avec la tradition: il ne s'agit pas d'un filic conventionnel, intrigant et efficace, ni même d'un poème intégral façon James Ellroy, mais d'un *authentique* *loueur*, d'un mité à la petite semaine qui se donne des airs de dandy pour sauver les apparences. Affilié de son comparse Bo "la plaquettée" Rowia, il chemine périlleusement dans une enquête difficile et prend une satisfaction impressionnante de *ganchos*. Un polar passionnant et une étude humaine saisissante.

Oscar LOVAT  
Gère polar  
Éditeur La Musqué

**J**e te promets de la dire tout ce qui m'intrigue, tout ce que j'appréhende, tout ce que je désire... je te dirai mes pensées, toutes mes pensées. Il y est à que je ne peux dire à personne. Ces pensées-là, c'est à toi que je les confesse!" C'est avec ces mots que Laura Palmer ouvre son journal secret qui l'accompagne jusqu'à la mort. Au fil des pages, Laura grandit et peu à peu révèle les terribles *cauchemars* qui la hantent et vont la faire basculer. Tous ses fantasmes les plus macabres y sont consignés et permettent de comprendre comment cette petite fille modeste si rangée, cette lycéenne sans problème et amie de tous a pu pendant des années mener une double vie et sombrer dans la drogue et le sexe jusqu'à en devenir cocotissime et nymphomane... jusqu'à être assassinée dans d'horribles circonstances.

Vénérable carnet intime écrit par Jeanette, la fille de David Lynch, le *Journal secret de Laura Palmer* est, vêtus d'autres temps, une des pièces maîtresses de la série télévisée *Twin Peaks* actuellement diffusée sur la Cinq. Un vrai *journal de bord*, qui semble être écrit par une petite fille de douze ans, et dont le style évolue au cours des pages et du temps qui s'écoule.

Loin d'être un coup commercial (quelle idée saugrenue, voyez...) et une bête *novellisation*, ce bouquin de poche est une manière originale et intelligente d'approcher le mystère de la mort de Laura Palmer. Ce journal intime possède certainement de nombreux indices pour démasquer le coupable, toujours pas découvert par la police au neuvième épisode, même si quelqu'un en a attaché les dernières pages. Très dur mais passionnant, ce carnet se lit comme un roman, un petit frisson de *voyeurisme* en plus.

L. FOX  
Gère polar  
Éditeur Presses Pocket



**R**ichard Canal est un auteur étonnant et difficilement classable, ses histoires (bien ficelées au demeurant) sont plus un *prétexte* qu'une fin en soi, et lui servent de support pour donner libre cours à ses visions très percutantes d'un avenir de l'humanité peu engageant. Dans une poignée de siècles, le Tonin est à la tête d'un empire colonial imposant qu'elle a conquis de façon musclée. Ranson Peltack est militaire, inconditionnel de Maoïst et se pose trop de questions. Il prend les autorités à témoin des atrocités commises au nom des nécessités stratégiques, et donne son nom à une loi protégeant les populations autochtones. Après une période de renouveau total, il retourne incongru au sein de la grande maïstie et échoue sur une planète de boue et de désespoir, sorte de Vietnam futuriste. Canal maciste, un Héloïste redoutablement.

M. WUNDERL  
Gère SF  
Éditeur Les Éditions Nor

**M**ême de rien, Ruth Rendell est en train de devenir un *grand nom* du polar. Celle qui au commencement déjà à appeler la "nouvelle Agatha Christie" s'est hissée, en quelques romans, au sommet des best sellers. Écrivain *intelligible*, usant de multiples *pseudonymes* pour publier sa copieuse production, Ruth Rendell est surtout *entraînée d'un style à part*, où le "détective-nouvel" victorien côtoie le thriller le plus actuel.

Une amie qui vous veut du bien est un recueil de nouvelles où Ruth Rendell explore des meurtres "ordinaires". Loin de Mesrine ou Jack l'éventreur, les assassins comme les victimes de ces récits sont des gens très ordinaires, qui tuent par erreur, par inadvertance ou par colère, mais jamais de manière préméditée. Ses personnages, attachants au possible, basculent dans le meurtre et voient leur vie bouleversée à jamais par cet acte auquel ils n'étaient pas préparés. Bien loin des canons actuels du polar, ce qui n'empêche pas à sa force, l'univers *féerique* de Ruth Rendell est à découvrir absolument.

Wendy VOG  
Gère polar  
Éditeur La Musqué

## ON A JOUÉ SANS VOUS

Ludodélie frappe fort! Avec Formule dé et Footmania, soit deux jeux d'un seul coup, et ceci peu de temps après la sortie de La vallée des mamouths. Que demande le peuple? Ceci dit, si vous avez vraiment horreur du foot et des bagnoles, tournez la page et jetez un coup d'oeil aux superbes suppléments en VO qui vous tendent les bras!

**U**ne simulation de Grand Prix dans votre salon, avec toutes de virage incroyables, croisements de pneus, moteur qui casse, arrêts au stand, rugissement des moteurs de métal (l'opinion le fait très bien) et tout? C'est possible! Cela fait même trois ans qu'Eric Randall et Laurent Lavour, tous deux issus des milieux de l'image et du son, se réunissent pour leurs efforts pour faire rêver leur impressionnant bébé.



3615  
ORBIT  
CUBE

TOUTS LES JEUX DE ROLÉ ET DE SIMULATION  
24, rue Linné 75016 Paris - 15, rue Guy de la Brosse 75015 Paris  
45 67 28 63 43 31 91 02

ET PARTOUT  
PAR COURRIER  
POSTAL



Depuis longtemps le projet est à l'étude, et il est enfin disponible. Ce que j'en pense? C'est séduisant comme du papier à musique, cadencé, rythmé, promettant, bref c'est bon! Quelques détails techniques: le (grand) plateau représente la légendaire circuit de Monaco, et permet à dix bolides de s'affronter dans une lutte acharnée. Le principe est simple: chaque voiture est équipée comme dans la réalité d'une boîte à six rapports, et plus la vitesse endométrisée est élevée, plus le véhicule franchit de cases. Mais si vous forcez comme une mule, vous allez droit (tout droit, même) à la catastrophe. Il faut bien sûr négocier pour négocier les virages, mais le système est suffisamment souple pour permettre une prise de risque plus ou moins importante, matérialisée par le tirage d'un dé à vingt faces. Chaque voiture dispose de points de vie de consommation, de carrosserie, de moteur, de freins et de pneus, vous même de tenue de route dans les virages serrés. Il s'agit de bien gérer tout ceci, histoire de finir en un seul morceau, en tête si possible! Un jeu plus stratégique qu'il n'y paraît, où rien n'est jamais acquis, qui traduit de façon fidèle l'émotion des Grands Prix. Gol!

Gère course automobile  
Éditeur Ludodélie





n jou simulez la gestion d'un club de foot avec championnats, assesseurs de joueurs, intermédiaires chers mais efficaces, cartons rouges, sponsors et tout? C'est possible! Ça s'appelle

Foot Mania et c'est à peu près l'opposé de Sidibus. Point de ballon qui roule et d'arbitre qui siffle, ici comme à la télé c'est l'argent qui circule et fait la loi. Il s'agit de se constituer une équipe, performer de préférence, mais sans se ruiner. Trois catégories de joueurs sont à vendre: le tout-venant, les internationaux et les étrangers. Lorsque l'un des participants a assemblée une équipe complète (du gardien au n°11), le championnat commence, avec d'éventuelles rencontres amicales dures mais lucratives. L'issue d'un match est déterminée par la valeur des protagonistes et de précieuses cartes éventuellement qu'il convient d'utiliser judicieusement, simulant la plus haute incertitude du sport. Un jeu au point et tout à fait cohérent, mais auquel il manque la touche de génie pour le rendre indispensable.

Genie: foot à money  
(éditeur: ludocible)



Pas de jaloux; tous les jeux de rôle anglo-saxons qui se respectent (et qui se vendent) finissent par édifier le traditionnel Companion. L'éditeur Worksworld est connu pour la qualité de ses extensions, jusque là essentiellement consacrées à l'action proprement dite, à savoir campagnes et scénarii Gaudemur! Le Worksworld companion est arrivé, en VO en attendant la probable traduction de Jeux Descartes. Ce livret contient une foule compacte de renseignements, essentiellement destinés à ceux qui jouent et font jouer des personnages avancés dans leur plan de carrière. On y retrouve dans le désordre quatre scénarii qui vous feront découvrir les villages tranquilles, les docteurs, les croisés et toutes ces sortes de choses, des règles

avancées sur les armes à feu et les armures, des sottises, tout plein d'objets magiques, de vilains familiers, deux carrières qui sortent un peu des sentiers battus et pas le moindre saut-lavoir. Un supplément indispensable à la présentation soignée et originale, indispensable pour les fans et tous ceux qui aspirent à devenir de vrais Gous Bill! Et bien sûr! Glastead et Cusly D'acclençis!

Genie: germane fantasy  
Editeur: Tarnie / Games Workshop



Le succès de Rolemaster, l'un des systèmes les plus complets (et complexes) dans le domaine du médiéval fantastique, a conduit ICE à sortir moult extensions. Vous connaissez les fameuses colonies de chiffres rétroactives qui sont entrées dans l'inconscient collectif. Les règles sont certes tuffes, mais ce côté technique inquiétant renforcé par une présentation austère n'est pas synonyme d'ennui et de comptes d'apothicaire, pourvu que l'on déniche un MJ qui possède bien son sujet. Bref! Rolemaster c'est très bien, mais le petit frère SF nommé Space Master souffrirait d'un complexe d'infirmité. Adieu tristesse, voici venu le Space Master Companion I, sans nul doute le premier d'une longue série. Il comprend plein de belles choses, neuf professions, une avalanche de compétences dont l'accès au Spell List, des tables de background et leurs conséquences (talent, sagesse, phobies, poisons, dépendances, qu'est-ce qu'on dit, quelques idées sur le droit, la téléportation, le voyage dans le temps et autres brouillades, avec à la fin l'inévitable faiblesse. On s'use les yeux, mais c'est tellement bon!

Rolemaster et Space Master sont compatibles, on le sait, mais en plus ils sont compatibles! A tel point que ICE sort un épais livret plutôt sérié qui mélange allègrement les deux dans la description d'un monde où se côtoient magie et technologie. Vous vous sentez entraînés par cet impétueux sentiment de *deus ex*? C'est normal, mais dans ce cas cette démarche est non seulement légitime (ils étaient là avant) mais bénéfique. Tout y est résumé des Vingt Mondes, organisation religieuse et sociale, création des personnages, races et bestioles, technologie, magie et même deux (lignes de) scénarii!

Choc: L'ORAK  
Genie: SF / Fantasy fantasy  
Editeur: Iron Crown Enterprises

# HYDRA



Il y a une version d'Hydra à destination des jeunes, mais elle n'est pas encore sortie.

Hydra est un jeu de rôle à destination des adultes, mais il est aussi adapté aux enfants.

Hydra est un jeu de rôle à destination des adultes, mais il est aussi adapté aux enfants.

Hydra est un jeu de rôle à destination des adultes, mais il est aussi adapté aux enfants.

Hydra est un jeu de rôle à destination des adultes, mais il est aussi adapté aux enfants.

Hydra est un jeu de rôle à destination des adultes, mais il est aussi adapté aux enfants.

Hydra est un jeu de rôle à destination des adultes, mais il est aussi adapté aux enfants.

Hydra est un jeu de rôle à destination des adultes, mais il est aussi adapté aux enfants.

Hydra est un jeu de rôle à destination des adultes, mais il est aussi adapté aux enfants.

Hydra est un jeu de rôle à destination des adultes, mais il est aussi adapté aux enfants.

Hydra est un jeu de rôle à destination des adultes, mais il est aussi adapté aux enfants.

Hydra est un jeu de rôle à destination des adultes, mais il est aussi adapté aux enfants.

Hydra est un jeu de rôle à destination des adultes, mais il est aussi adapté aux enfants.

Hydra est un jeu de rôle à destination des adultes, mais il est aussi adapté aux enfants.

Hydra est un jeu de rôle à destination des adultes, mais il est aussi adapté aux enfants.

Hydra est un jeu de rôle à destination des adultes, mais il est aussi adapté aux enfants.

Hydra est un jeu de rôle à destination des adultes, mais il est aussi adapté aux enfants.

Hydra est un jeu de rôle à destination des adultes, mais il est aussi adapté aux enfants.

Hydra est un jeu de rôle à destination des adultes, mais il est aussi adapté aux enfants.

Hydra est un jeu de rôle à destination des adultes, mais il est aussi adapté aux enfants.

Hydra est un jeu de rôle à destination des adultes, mais il est aussi adapté aux enfants.

Hydra est un jeu de rôle à destination des adultes, mais il est aussi adapté aux enfants.

Hydra est un jeu de rôle à destination des adultes, mais il est aussi adapté aux enfants.

Hydra est un jeu de rôle à destination des adultes, mais il est aussi adapté aux enfants.

Hydra est un jeu de rôle à destination des adultes, mais il est aussi adapté aux enfants.

Hydra est un jeu de rôle à destination des adultes, mais il est aussi adapté aux enfants.



# SHADOW DANCER

**SEGA™**  
**ARCADE HITS**

**DECHAINÉZ LA COLÈRE VENGERESSE  
DU NINJA!**



Revenez à l'arcade avec le jeu vidéo le plus spectaculaire et le plus difficile jamais publié par Sega. Laissez à votre héros le temps de se battre avec les plus puissants ninjas de l'histoire. Vous serez récompensés par une multitude de trésors et de pouvoirs. Ne manquez pas de le faire.

**MARKETED BY**

**U.S. GOLD**

© 1991 SEGA™, Tous droits réservés.  
SEGA™ est un label de SEGA  
ENTERTAINMENT LIMITED. Tous droits  
réservés. U.S. GOLD LIMITED, Distributeur  
exclusif en France. U.S. GOLD LIMITED,  
U.S. Gold Ltd, Units 212 Holford Way,  
Holford, Bradford, West Yorkshire, BD4 7AA,  
Tel. 021 625 3344

**DISPONIBLE SUR:**  
CGM 64/28K,  
Amstrad CPC et Disquette,  
Spectrum, Casette,  
Atari ST et Amiga.